

LEGILE JOCULUI DE RUGBY

Împreună cu Carta Jocului

2012

Publicat de International Rugby Board

Publisher ISBN: 978-1-907506-25-3



INTERNATIONAL RUGBY BOARD
Huguenot House, 35-38 St. Stephen's Green, Dublin 2, Ireland
Tel. +353-1-240-9200 **Fax.** +353-1-240-9201
Web. www.irb.com **Email.** irb@irb.com

www.irb.com/laws

Web site-ul IRB de instruire cu privire la Legile Jocului

Engleză • Franceză • Spaniolă • Rusă • Chineză • Japoneză • Italiană • Portugheză • Română



- Citiţi Legile Jocului şi Carta IRB a Jocului
- Urmăriţi clipuri video şi animaţie digitală cu privire la aplicarea Legilor
- Efectuaţi un test de auto-examinare şi descărcaţi certificatul de cunoaştere a Legilor
- Descărcaţi Legile Jocului în format PDF

Ob ine i acum aplica ia gratuit iPhone/iPad





Available on the
App Store

Cuprins



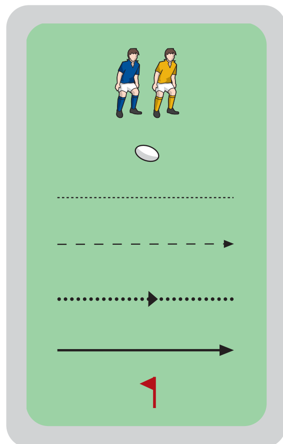
Cuprins

Expicaţii ale textului şi ale schemelor grafice



SCHEME GRAFICE

În această carte sunt folosite următoarele convenţii cu privire la schemele grafice:



Jucători

Balon

Traiectoria balonului în urma unui şut

Traiectoria balonului în urma unei pase

Traiectoria balonului în urma unui înainte / unei blocări a şutului

Traiectoria jucătorului

Stâlpul steagului

TEXT

Loviturile de pedeapsă sunt indicate prin:
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

Loviturile libere sunt indicate prin:
Sancţiune: Lovitură liberă



CUVÂNT ÎNAINTE

Cuvânt înainte

CUVÂNT ÎNAINTE

Obiectivul jocului este ca două echipe formate din 15 sau 7 jucători fiecare, practicând un joc corect în conformitate cu Legile şi în spirit de sportivitate, să poarte, să paseze, să şuteze balonul şi să-l aducă la pământ, pentru a marca cât mai multe puncte, echipa care a marcat cel mai mare număr de puncte fiind câştigătoarea jocului.

Legile Jocului, împreună cu setul de prevederi specifice pentru jucătorii sub 19 ani şi pentru jocul în 7, sunt complete şi cuprind tot ceea ce este necesar pentru ca jocul să se desfăşoare corect şi cinstit.

Rugbyul este un sport care solicită contactul fizic, de aceea implică şi anumite pericole. Este foarte important ca jucătorii să respecte Legile Jocului şi să fie conştienţi că trebuie să se protejeze atât pe ei, cât şi pe ceilalţi.

Jucătorii au responsabilitatea de a fi pregătiţi fizic şi tehnic, de a respecta Legile Jocului şi în acest cadru de a adopta o manieră nepericuloasă de joc.

Persoanele care antrenează sau pregătesc jucătorii au responsabilitatea de a se asigura că aceştia sunt pregătiţi după o metodologie ce garantează respectul Legilor Jocului şi practicarea în securitate a acestuia.

Arbitrul are datoria de a aplica toate prevederile Legilor Jocului în mod corect la fiecare meci, cu excepţia cazurilor în care Consiliul IRB a autorizat aplicarea unor variaţiuni experimentale.

Federaţiile au datoria să asigure cadrul necesar ca jocul, indiferent de nivel, să se desfăşoare în condiţii de disciplină şi de sportivitate. Acest lucru nu este numai datoria arbitrului, ci revine ca responsabilitate tuturor federaţiilor, comitetelor, asociaţiilor şi cluburilor afiliate.

Definiţii

A

Afară din joc: Acest lucru se întâmplă când balonul sau purtătorul de balon a ajuns în margine sau în margine de ţintă, sau a atins sau depăşit linia de balon mort.
Aliniament: Legea 19 - Margine şi aliniament.
Antijoc: Legea 10 - Antijocul.
Arbitru: Legea 6 - Oficialii jocului.
Aşezător: Jucător care ţine balonul pe pământ pentru a-şi ajuta coechipierul să-l şuteze la o tentativă de ţintă.
Atins la pământ: Legea 22 - Terenul de ţintă.
Avantaj: Legea 8 - Avantajul.

B

Balon mort: Balonul este în afara jocului. Aceasta se întâmplă când balonul a ieşit în afara suprafeţei de joc şi a rămas acolo, sau când arbitrul a fluierat pentru a indica o întrerupere, sau când a fost executată o transformare.

C

Cartonaş galben: Un cartonaş de culoare galbenă arătat unui jucător care a fost avertizat şi eliminat temporar pentru 10 minute timp de joc.
Cartonaş roşu: Un cartonaş de culoare roşie arătat unui jucător care a fost eliminat definitiv pentru încălcarea prevederilor Legii 10 - Antijocul sau a Legii 4.5(c).
Căpitan: Jucător nominalizat de către echipă. Numai căpitanul are permisiunea să consulte arbitrul în timpul jocului şi este singurul responsabil pentru alegerea opţiunilor care decurg din deciziile arbitrului.
Câmpul de joc: Legea 1 - Terenul.
Circulaţie razantă: Legea 19 - Margine şi aliniament.
Coechipier: Alt jucător din aceeaşi echipă.
Colţ zburător: Legea 10 - Antijocul.
Culcarea balonului: Legea 22 - Terenul de ţintă.

Definiţii

D

Dincolo, în spatele sau în faţa unei poziţii: Cu ambele picioare, exceptând cazul în care contextul nu o permite.
Depăşire: Un jucător depăşeşte o linie cu unul sau ambele picioare; linia poate fi reală (linia de ţintă) sau imaginară (linia de ofsaid).

E

Echipă în apărare: Echipa în a cărei jumătate de teren se joacă; adversarii sunt echipa în atac.
Echipă în atac: Echipa care se află în terenul advers când jocul se desfăşoară acolo.
Eliminat temporar: Legea 10 - Antijocul.

F

Federaţie (Uniune): Organismul de control sub a cărui jurisdicţie se dispută meciul; pentru un meci internaţional înseamnă I.R.B. sau un Comitet al acestuia.
Flanker: Jucători înaintaşi care de obicei poartă numerele 6 şi 7.

G

Grămadă ordonată: Legea 20 - Grămada ordonată. O formaţiune de jucători din fiecare echipă, legaţi împreună, pentru a permite reluarea jocului prin introducerea balonului între ei.
Grămadă ordonată simulată: O grămadă ordonată simulată este la fel ca o grămadă ordonată normală, cu excepţia faptului că echipele nu îşi dispută posesia balonului; echipă care are introducerea balonului trebuie să-l câştige şi nici o echipă nu are voie să împingă.
Grămadă spontană: Law 16 - Grămada spontană.

I

Incinta de joc: Legea 1 - Terenul.
Infracţiuni repetate: Legea 10 - Antijocul.
Introducere (repunere): Acţiunea jucătorului care introduce balonul în grămada ordonată sau repune la margine.

Î

În apropiere: Legea 14 - Balon la pământ - Fără placaj. Într-un interval de 1 m.
În joc: Legea 11 - Ofsaid şi „în joc” în jocul curent.
Înainte: Legea 12 - Înainte sau pasa înainte.
Încercare: Legea 9 - Modalităţi de a marca.
Încercare de penalizare: Legea 10 - Antijocul.
Încercare în forţă: Legea 22 - Terenul de ţintă.
Înlocuitori: Legea 3 - Numărul de jucători - Echipa.

J

Joc periculos: Legea 10 - Antijocul.
Jucat: Balonul este jucat atunci când este atins de un jucător.
Jucător din linia întâi: Legea 20 - Grămada ordonată. Jucători înaintaşi reprezentaţi de stâlpul de pe partea deschisă, trăgător şi stâlpul de pe partea închisă. Aceşti jucători poartă de obicei numerele 1, 2 şi 3.
Judecător de margine: Legea 6 - Oficialii jocului.

L

Legare: Prinderea fermă a corpului unui alt jucător, de la umeri la şolduri, cu tot braţul, de la mână la umăr.
Linia de balon mort: Legea 1 - Terenul.
Linia de ofsaid: O linie imaginară pe lăţimea terenului de la o linie de margine la alta, paralelă cu liniile de ţintă, poziţia ei variind în funcţie de prevederile Legilor.
Linia de margine: Legea 1 - Terenul.
Linia de margine de ţintă: Legea 1 - Terenul.
Linia de repunere: Legea 19 - Margine şi aliniament. O linie imaginară perpendiculară pe linia de margine în locul unde balonul este repus.
Linia de ţintă: Legea 1 - Terenul.
Linie prin marcaj: O linie paralelă cu linia de margine, dacă nu este altfel definită.
Lovitură aşezată: Balonul este şutat după ce a fost aşezat pe pământ în acest scop.
Lovitură de începere: Legea 13 - Lovitura de începere şi loviturile de reîncepere.

Lovitură de pedeapsă: Legea 21 - Lovituri de pedeapsă şi libere. O lovitură de picior acordată echipei nevinovate după o infracţiune a adversarilor. O lovitură de pedeapsă dictată în urma unei infracţiuni este acordată pe locul infracţiunii, cu excepţia cazului în care o Lege precizează altfel.
Lovitură de pedeapsă la ţintă: Legea 9 - Modalităţi de a marca.
Lovitură de picior: Procedeu tehnic de lovire a balonului cu orice parte a piciorului, cu excepţia călcâiului, de la degete până la genunchi, dar neincluzând genunchiul; lovitura trebuie să deplaseze balonul pe o distanţă vizibilă din mână sau de-a lungul terenului.
Lovitură de picior căzută: Legea 9 - Modalităţi de a marca.
Lovitură de picior din zbor: Balonul este lăsat să cadă din mână (mâini) şi apoi este şutat înainte să atingă pământul.
Lovitură de reîncepere de la 22 m: Legea 13 - Lovitura de începere şi loviturile de reîncepere.
Lovitură din drop: Balonul este lăsat să cadă pe pământ din mână (mâini) şi apoi este şutat în timp ce este pe traiectorie ascendentă după prima atingere a pământului.
Lovitură liberă: Legea 21 - Lovituri de pedeapsă şi libere. O lovitură de picior acordată echipei nevinovate după o infracţiune a adversarilor. O lovitură liberă dictată în urma unei infracţiuni este acordată pe locul infracţiunii, cu excepţia cazului în care o Lege precizează altfel.

M

Marc: Legea 18 - Marc.
Margine: Legea 19 - Margine şi aliniament.
Mijlocaş la grămadă: Jucătorul care introduce balonul în grămada ordonată, care poartă de obicei numărul 9.
Mol: Legea 17 - Mol.

O

Obstrucţie: Legea 10 - Antijocul.
Ofsaid: Legea 11 - Ofsaid şi „în joc” în jocul curent.
Ofsaid conform legii de 10 metri: Legea 11 - Ofsaid şi „în joc” în jocul curent.
Organizator de joc: Acesta poate fi o federaţie, un grup de federaţii sau o organizaţie afiliată la I.R.B., responsabilă de organizarea jocului.

P

Pasă: Un jucător aruncă balonul altui jucător; dacă un jucător dă balonul altui jucător, fără să-l arunce, şi aceasta este o pasă.
Pasă înainte: Legea 12 - Înainte sau pasa înainte.
Pauză: Intervalul de timp dintre două reprize.
Placaj: Legea 15 - Placajul. Purtător de balon adus la pământ.
Planul: Legea 1 - Terenul.
Posesie: Situaţie când un jucător poartă balonul sau o echipă îl controlează; de exemplu când balonul se află într-o jumătate a unei grămezi ordonate sau spontane a unei echipe.
Primitor: Legea 19 - Margine şi aliniament.
Prindere anticipată: Legea 19 - Margine şi aliniament. Prinderea unui coechipier în aliniament înainte ca balonul să fie repus.
Purtător de balon: Jucătorul care are balonul.

R

Rană deschisă sau sângerândă: Legea 3 - Numărul de jucători – Echipa.
Repunere lungă: Legea 19 - Margine şi aliniament.
Ridicare: Legea 19 - Margine şi aliniament.

S

Sancţiune: Acţiunea punitivă a arbitrului împotriva unui jucător sau a echipei vinovate.
Sin bin: O suprafaţă special delimitată unde un jucător eliminat temporar trebuie să rămână pentru 10 minute timp de joc.
Spre interiorul terenului: Dinspre margine spre interiorul terenului.
Stâlp: Legea 20 - Grămada ordonată. Jucătorii de pe partea stângă şi dreaptă ale trăgătorului într-o grămadă ordonată, care de obicei poartă numerele 1 şi 3.
Stâlp de pe partea deschisă: Legea 20 - Grămada ordonată. Jucătorul de pe partea stângă a liniei întâi într-o grămadă ordonată, care de obicei poartă numărul 1.
Stâlp de pe partea închisă: Legea 20 - Grămada ordonată. Jucătorul din linia întâi a unei grămezi ordonate aflat pe partea dreaptă, care de obicei poartă numărul 3.
Substituţi: Legea 3 - Numărul de jucători - Echipa.
Suprafaţa de joc: Legea 1 - Terenul.
Suspendat temporar: Legea 10 - Antijocul.

Definiţii

Ş

Şarja de cavalerie: Legea 10 - Antijocul

T

Teren de ţintă: Legea 22 - Terenul de ţintă.

Timp de joc: Timpul de joc scurs care exclude timpul pierdut, aşa cum este definit în Legea 5 - Timpul.

Timp efectiv: Timpul scurs care include timpul pierdut pentru orice fel de motiv.

Transformare: Legea 9 - Modalităţi de a marca.

Transformată: O transformare executată cu succes.

Trăgător: Legea 20 - Grămada ordonată. Jucătorul din mijlocul primei linii dintr-o grămadă ordonată, care poartă de obicei numărul 2.

Ţ

Ţintă: Un jucător marchează o ţintă şutând balonul peste bara transversală şi printre stâlpii de ţintă ai echipei adverse, din câmpul de joc, printr-o lovitură de picior aşezată sau căzută. O ţintă nu poate fi marcată dintr-o lovitură de începere, de reîncepere sau dintr-o lovitură liberă.

U

Ultimul picior: Piciorul ultimului jucător dintr-o grămadă ordonată, spontană sau mol, cel mai apropiat de linia de ţintă a acelui jucător.

22-ul: Legea 1 - Terenul.



CARTA JOCULUI

Împreună cu Valorile Fundamentale ale IRB

Ediţia 2012

Introducere

Jocul care la origine a fost o simplă distracţie s-a transformat într-un fenomen global cu structuri administrative şi strategii complexe. Jocul de rugby este practicat în prezent în toată lumea, uneori pe stadioane gigantice. Ca orice altă activitate care captează interesul şi entuziasmul celor mai diverse categorii de oameni, jocul de rugby prezintă multiple caracteristici şi aspecte.

Dincolo de jocul în sine, rugby-ul cultivă valori sociale şi afective, precum curajul, loialitatea, sportivitatea, disciplina şi spiritul de echipă. Scopul acestei Carte este să stabilească o serie de criterii de evaluare a manierei de joc şi a comportamentului sportiv în jocul de rugby. Obiectivul Cartei Jocului este de a garanta faptul că jocul de rugby îşi va conserva caracterul său unic atât pe, cât şi în afara terenului.

Carta Jocului prezintă principiile de bază ale jocului de rugby raportate atât la joc şi antrenament, cât şi la elaborarea şi aplicarea Legilor Jocului. Carta Jocului este o completare importantă a Legilor Jocului, având drept obiectiv stabilirea unor norme pentru toţi cei implicaţi în fenomen, indiferent de nivel.

INTEGRITATE

PASIUNE

SOLIDARITATE

DISCIPLINA

RESPECT

Principiile jocului

Conduită

Legenda lui William Webb Ellis, care pentru prima dată a luat în mâini balonul de fotbal şi a alergat cu el în timpul unui joc desfăşurat la şcoala din Rugby, a supravieţuit în ciuda tuturor teoriilor ostile încă din acea zi a anului 1823. Într-un anume fel, este firesc ca originea jocului de rugby să fie pusă pe seama unui act curajos de sfidare.

La prima vedere pare dificil de identificat setul de principii ce stau la baza unui joc care, pentru privitorul neinstruit, pare a fi o sumă de contradicţii. De exemplu, este perfect acceptabil ca un jucător să exercite o presiune fizică maximă asupra unui adversar, în încercarea de a câştiga posesia balonului, însă nicidecum să provoace o accidentare, în mod intenţîonat sau maliţios.

Acestea sunt limitele între care trebuie să acţioneze jucătorii şi arbitrii, iar codul de conduită depinde atât de capacitatea lor de a face acestă distincţie fină, cât şi de disciplina şi controlul individuale şi colective.

Spirit

O bună parte a atracţiei exercitate de jocul de rugby, se datorează faptului că acesta se dispută atât în litera, cât şi în spiritul Legilor Jocului. Responsabilitatea punerii în practică a acestui principiu nu este a unui singur individ, ci îi priveşte deopotrivă pe antrenori, căpitani, jucători şi arbitri.



INTEGRITATE

Integritatea este esenţa aluatului din care este plămădit Jocul de Rugby, izvorînd din cinste şi fair play

Principiile jocului

Disciplina, controlul şi respectul reciproc generează spiritul jocului, acestea fiind calităţile care dau naştere camaraderiei şi fairplay-ului, esenţiale pentru succesul şi supravieţuirea unui joc atât de solicitant fizic.

Principiile jocului pot părea valori şi tradiţii învechite, însă ele au trecut testul timpului şi rămân la fel de importante pentru viitorul jocului de rugby, la toate nivelurile la care acesta este practicat, aşa cum au fost tot timpul în îndelungata şi remarcabila sa istorie. Principiile jocului reprezintă elementele fundamentale pe care se bazează rugbyul, acestea conferind participanţilor posibilitatea de a identifica elementele distinctive care formează caracterul aparte al acestui sport.

Obiectiv

Obiectivul jocului este ca două echipe formate din cincisprezece jucători fiecare, practicând un joc corect în conformitate cu Legile şi în spirit de sportivitate, să poarte, să paseze, să şuteze balonul şi să-l aducă la pământ, pentru a marca cât mai multe puncte.

Jocul de rugby este practicat de bărbaţi şi de femei, de băieţi şi de fete din întreaga lume. Mai mult de trei milioane de oameni cu vârste între 6 şi 60 de ani practică regulat acest joc.

Datorită paletei largi de calităţi necesare jocului, persoane cu diverse calităţi fizice şi abilităţi au şansa de a participa la toate nivelurile.



PASIUNE

Oamenii de rugby au un entuziasm deosebit faţă de Joc. Jocul de Rugby generează emoţie, ataşament afectiv şi simţul apartenenţei la marea familie a Rugbyului

Principiile jocului

Dispută şi Continuitate

Disputa pentru posesia balonului este una din trăsăturile-cheie ale jocului de rugby. Aceste dispute apar în timpul jocului, îmbrăcând diverse forme:

- în timpul contactului
- în jocul curent
- în timpul reluării jocului prin grămezi ordonate, margini şi lovituri de începere.

Disputele sunt echilibrate în aşa fel încât să recompenseze calităţile superioare etalate în acţiunea precedentă. De exemplu, o echipă forţată să trimită balonul în margine din cauza inabilităţii sale de a menţine posesia este privată de repunerea în margine. În mod similar, o echipă care face un înainte sau o pasă înainte pierde introducerea la grămada ordonată ulterioară. Avantajul trebuie să aparţină echipei care repune, deşi este important ca aceste aspecte ale jocului să fie disputate cinstit.

Scopul echipei care are posesia este acela de a menţine continuitatea jocului, împiedicând echipa adversă să câştige posesia balonului prin mijloace tehnice, de a avansa şi de a înscrie puncte. Nereuşita acestor acţiuni conduce la pierderea posesiei în favoarea echipei adverse, fie din cauza propriilor deficienţe, fie datorită calităţii apărării adverse. Dispută şi continuitate, profit şi pierdere.

În timp ce una dintre echipe încearcă să menţină continuitatea posesiei, echipa adversă se va strădui să câştige posesia. Acest fapt furnizează echilibrul esenţial între continuitatea jocului şi continuitatea posesiei. Acest echilibru al disputei şi al continuităţii se aplică atât în cazul momentelor fixe şi semifixe, cât şi în jocul curent.



SOLIDARITATE

Rugbyul posedă un spirit unificator care creează prietenii pe viaţă, camaraderie, spirit de echipă şi loialitate care transcend deosebirile culturale, geografice, politice şi religioase

Principiile Legilor

Principiile pe care se bazează Legile Jocului sunt:

Un sport pentru toţi

Legile Jocului oferă posibilitatea de participare unor jucători având diferite vârste, sexe, calităţi fizice sau tehnice, la diferite niveluri de joc, într-un cadru sigur, competitiv şi plăcut. Este datoria tuturor celor care practică jocul de rugby să cunoască amănunţit Legile Jocului.

Menţinerea identităţii

Legile Jocului trebuie să asigure menţinerea trăsăturilor distinctive ale jocului de rugby, realizate prin grămezi ordonate, margini, moluri, grămezi spontane, lovituri de începere sau de reîncepere. De asemenea, trăsăturile esenţiale cu privire la dispută şi continuitate – pasa înapoi, placajul.



DISCIPLINA

Disciplina este o parte integrantă a Jocului, atât pe cât şi în afara terenului, fiind reflectată prin ataşamentul faţă de Legi, Reguli şi Valorile Fundamentale ale Rugbyului

Principiile Legilor

Plăcere şi distracţie

Legile Jocului oferă cadrul pentru ca un joc să fie plăcut atât pentru jucători, cât şi pentru spectatori. Dacă ocazional aceste obiective par incompatibile, plăcerea şi distracţia sunt sporite prin măsuri menite să pună în valoare toate calităţile jucătorilor. Pentru a obţine dreapta măsură, Legile Jocului sunt evaluate în mod constant.

Aplicare

Jucătorii au obligaţia de a respecta Legile Jocului şi de a se conforma principiilor fairplay-ului.

Legile Jocului trebuie aplicate în aşa fel, încât jocul să se desfăşoare în conformitate cu principiile de joc. Arbitrul şi judecătorii de margine pot să îndeplinească acest obiectiv prin corectitudine, consistenţă în decizii, simţ al jocului şi, în cazul unui nivel ridicat, management. În schimb, antrenorii, căpitanii şi jucătorii au responsabilitatea de a respecta autoritatea oficialilor jocului.



RESPECT

Respectul pentru coechipieri, adversari, oficiali şi toţi ceilalţi implicaţi în Joc este de o importanţă covârşitoare

Concluzie

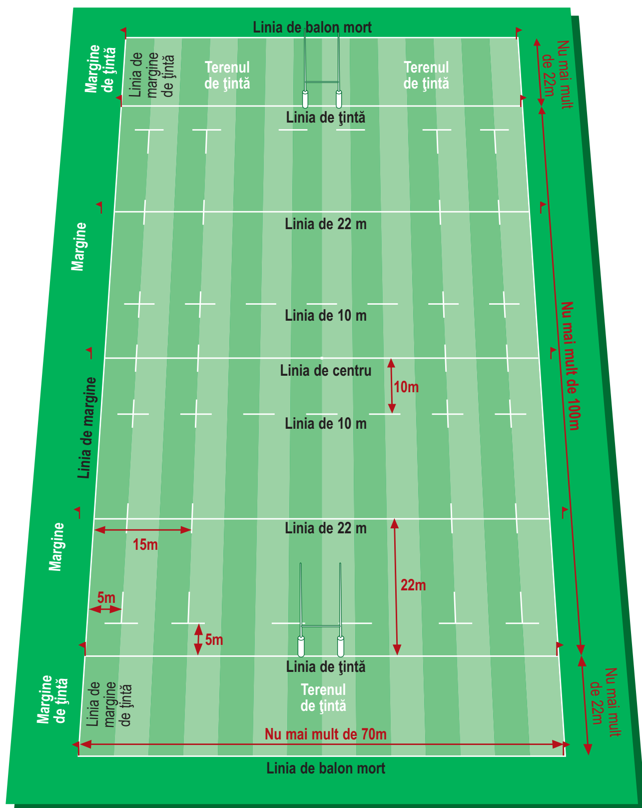
Jocul de rugby este preţuit ca sport pentru bărbaţi şi femei, pentru băieţi şi fete. Dezvoltă calităţi precum spiritul de echipă, înţelegerea, cooperarea şi respectul pentru colegi. Pietrele sale de temelie sunt dintotdeauna plăcerea de a participa, curajul, îndemânarea cerută de joc, iubirea pentru un joc de echipă care îmbogăţeşte vieţile tuturor celor implicaţi şi prietenia trainică insuflată de interesul comun pentru joc.

O camaraderie extraordinară se leagă înainte şi după joc, tocmai datorită, şi nu în ciuda, însuşirilor atletice şi solicitante fizic ale jocului de rugby. Îndelunga tradiţie potrivit căreia jucători din echipe adverse petrec împreună în afara gazonului şi în diverse contexte sociale rămâne o caracteristică definitorie a jocului de rugby.

Jocul de rugby a intrat definitiv în era profesionistă, dar şi-a păstrat etosul şi tradiţiile unui joc practicat de plăcere. Într-o vreme când multe valori sportive tradiţionale se estompează sau chiar sunt sfidate, rugby-ul este îndreptăţit să fie mândru de capacitatea sa de a păstra standarde înalte de sportivitate, etică şi fairplay. Sperăm că prezenta Cartă va ajuta la consolidarea acestor preţioase valori.

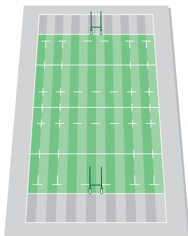


ÎNAINTE DE JOC

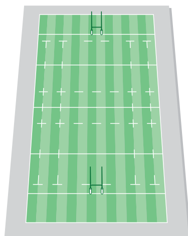

Linia de balon mort
Margine de ţintă
Linia de margine de ţintă
Terenul de ţintă
Terenul de ţintă
Nu mai mult de 22m
Linia de ţintă
Margine
Linia de 22 m
Linia de 10 m
Nu mai mult de 100m
Linia de centru
10m
Linia de margine
Linia de 10 m
Margine
Linia de 22 m
15m
22m
5m
5m
Linia de ţintă
Margine de ţintă
Linia de margine de ţintă
Terenul de ţintă
Nu mai mult de 22m
Nu mai mult de 70m
Linia de balon mort

Planul

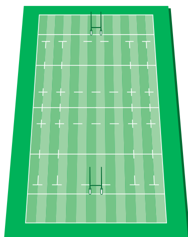




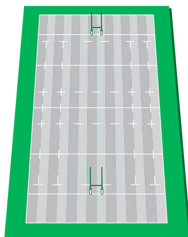
Câmpul de joc



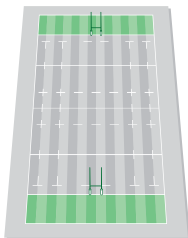
Suprafaţa de joc



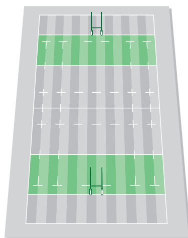
Incinta de joc



Zona perimetrului



Terenul de ţintă



22-ul

Legea 1 Terenul

DEFINIŢII

Terenul este suprafaţa totală prezentată în plan. Terenul cuprinde:

Câmpul de joc este suprafaţa delimitată de liniile de ţintă şi de margine. Aceste linii nu fac parte din câmpul de joc.

Suprafaţa de joc cuprinde câmpul de joc şi terenurile de ţintă (detaliile sunt date în plan). Liniile de margine, de margine de ţintă şi de balon mort nu fac parte din suprafaţa de joc.

Incinta de joc cuprinde suprafaţa de joc şi un spaţiu împrejurul acesteia, nu mai îngust de 5 m acolo unde este posibil, numit zona perimetrului.

Terenul de ţintă este suprafaţa cuprinsă între linia de ţintă, liniile de margine de ţintă şi linia de balon mort. Acesta include linia de ţintă, dar nu include linia de balon mort sau liniile de margine de ţintă.

22-ul este suprafaţa cuprinsă între linia de ţintă şi linia de 22 m, incluzând linia de 22 m şi excluzând linia de ţintă.

Planul, cu toate denumirile şi dimensiunile lui, face parte integrantă din Legile Jocului.

1.1 CARACTERISTICILE SUPRAFEŢEI DE JOC

(a) **Condiţie.** Suprafaţa trebuie să prezinte condiţii de siguranţă pe toată durata desfaşurării jocului.

(b) **Tipul de suprafaţă.** Suprafaţa poate să fie iarbă, dar, de asemenea, poate să fie şi nisip, argilă, zăpadă sau iarbă artificială. Jocul se poate disputa pe zăpadă, cu condiţia ca zăpada şi suprafaţa de sub aceasta să prezinte condiţii de siguranţă pentru desfăşurarea jocului. Este interzisă folosirea unei suprafeţe în permanenţă dure, precum asfaltul sau cimentul. În cazul suprafeţei din iarbă artificială, trebuie respectate prevederile Regulei 22 a IRB.

1.2 DIMENSIUNILE SUPRAFEŢEI DE JOC

(a) **Dimensiuni.** Câmpul de joc nu trebuie să depăşească 100 m lungime şi 70 m lăţime. Fiecare teren de ţintă nu trebuie să depăşească 22 m lungime şi 70 m lăţime.

(b) Lungimea şi lăţimea suprafeţei de joc trebuie să fie cât mai apropiate de dimensiunile indicate. Toate suprafeţele trebuie să fie dreptunghiulare.

(c) Distanţa de la linia de ţintă până la linia de balon mort nu va fi mai mică de 10 m acolo unde este posibil.

1.3 LINIILE DIN SUPRAFAŢA DE JOC

(a) **Linii continue**

Liniile de balon mort şi cele de margine de ţintă sunt în afara terenurilor de ţintă;

Liniile de ţintă se află în cadrul terenului de ţintă şi în afara câmpului de joc;

Liniile de 22 m sunt paralele cu liniile de ţintă;

Linia de centru este paralelă cu liniile de ţintă;

Liniile de margine nu fac parte din câmpul de joc.

(b) **Linii de poziţionare**

În afară de liniile continue, toate celelalte linii sunt linii de poziţionare având lungimea de 5 metri.

Există două seturi de linii de poziţionare, fiecare dintre ele aflându-se la 10 metri de linia de centru, fiind paralele cu aceasta. Aceste seturi se numesc liniile de poziţionare de 10 metri. Liniile de poziţionare de 10 metri intersectează liniile de poziţionare care sunt la 5 şi 15 metri de fiecare dintre liniile de margine şi sunt paralele cu acestea.

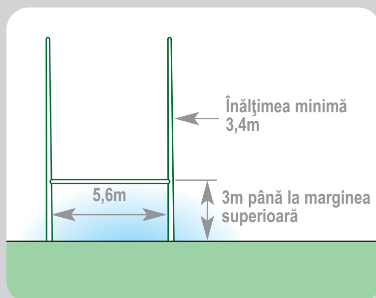
Există două seturi de linii de poziţionare, fiecare dintre ele aflându-se la 5 metri de fiecare linie de margine şi fiind paralele cu acestea. Aceste două seturi încep de la liniile de poziţionare de 5 metri care sunt paralele cu linia de ţintă şi intersectează ambele linii de 22 m, ambele linii de poziţionare de 10 m şi linia de centru. Aceste seturi se numesc liniile de poziţionare de 5 metri.

Există două seturi de linii de poziţionare, fiecare dintre ele aflându-se la 15 metri de fiecare linie de margine şi fiind paralele cu acestea. Aceste două seturi încep de la liniile de poziţionare de 5 metri care sunt paralele cu linia de ţintă şi intersectează ambele linii de 22 m, ambele linii de poziţionare de 10 m şi linia de centru. Aceste seturi se numesc liniile de poziţionare de 15 metri.

Există şase linii de poziţionare la 5 metri de fiecare linie de ţintă, fiind paralele cu acestea. Două dintre linii sunt poziţionate astfel încât centrul acestora se găseşte la 5, respectiv 15 metri de fiecare dintre liniile de margine. Alte două linii de poziţionare se găsesc câte una în faţa fiecărui stâlp de ţintă, astfel încât distanţa dintre ele să fie de 5 metri.

(c) **Centrul**

Există o linie de 0,5 m care intersectează linia de centru la mijlocul ei.



Stâlpii de ţintă

1.4 DIMENSIUNILE STÂLPILOR DE ŢINTĂ ŞI ALE BAREI TRANSVERSALE

(a) Distanţa dintre stâlpii de ţintă este de 5,6 m.

(b) Bara transversală se află între cei doi stâlpi de ţintă, astfel încât marginea ei superioară să fie la 3 m deasupra pământului.

(c) Înălţimea stâlpilor de ţintă este de minimum 3,4 m.

(d) Când sunt ataşate perne de protecţie la stâlpii de ţintă, distanţa dintre linia de ţintă şi marginea exterioară a acestora este de maximum 300 mm.

1.5 POZIŢIONAREA STEAGURILOR

(a) Sunt 14 poziţii cu steaguri a căror înălţime este de minimum 1,2 m deasupra pământului.

(b) 8 poziţii de steaguri se află la intersecţiile liniilor de ţintă cu liniile de margine de ţintă şi a liniilor de balon mort cu liniile de margine de ţintă. Aceste poziţii sunt în afara terenurilor de ţintă şi nici nu fac parte din suprafaţa de joc.

(c) Poziţiile steagurilor situate în dreptul liniilor de 22 m şi a liniei de centru se găsesc la 2 m în afara liniilor de margine în incinta de joc.

1.6 CONTESTAŢII PRIVIND TERENUL

(a) Contestaţiile privind terenul sau modul de marcare a acestuia trebuie făcute arbitrului înainte de începerea jocului.

(b) Arbitrul va încerca să rezolve contestaţiile făcute, dar nu trebuie să înceapă jocul dacă o parte a terenului este considerată periculoasă.

Legea 2 Balonul

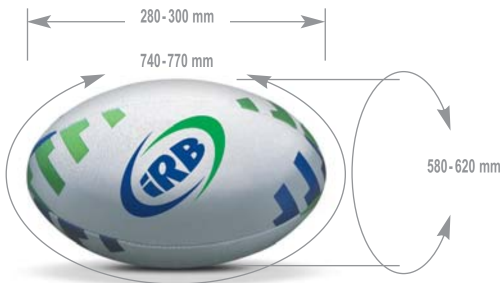


2.1 FORMA

Balonul trebuie să fie oval şi să aibă patru fâşii.

2.2 DIMENSIUNI

Lungimea axei mari 280-300 mm;
Circumferinţa mare 740-770 mm;
Circumferinţa mică 580-620 mm;



2.3 MATERIALE

Piele sau material sintetic similar. Acestea pot fi tratate pentru a deveni rezistente la apă şi pentru a fi mai uşor de mânuit.



2.4 MASA

410-460 grame

2.5 PRESIUNEA AERULUI DIN BALON LA ÎNCEPUTUL JOCULUI

65.71-68.75 kilopascali, sau 0,67-0,70 kg/cmp

2.6 BALOANE DE REZERVĂ

Aceste baloane pot fi disponibile în timpul jocului, dar o echipă nu trebuie să obţină sau să încerce să obţină un avantaj prin folosirea sau schimbarea acestora.

2.7 BALOANE MAI MICI

Baloane de alte dimensiuni pot fi folosite pentru jocurile între copii.

Legea 3 Numărul jucătorilor – Echipa

DEFINIŢII

Echipa. O echipă, la începutul jocului, cuprinde 15 jucători la care se adaugă jucătorii de rezervă pentru înlocuiri şi/sau substituiri

Înlocuitor. Jucătorul care înlocuieşte un coechipier accidentat.

Substitut. Jucătorul care înlocuieşte un coechipier din motive tactice.

3.1 NUMĂRUL MAXIM DE JUCĂTORI DIN SUPRAFAŢA DE JOC

Maximum: o echipă nu trebuie să aibă în suprafaţa de joc mai mult de 15 jucători în timpul jocului.

3.2 ECHIPĂ CARE ARE MAI MULŢI JUCĂTORI DECÂT NUMĂRUL PERMIS

Obiecţie: în orice moment, înainte sau în timpul jocului, o echipă poate formula o obiecţie arbitrului privind numărul jucătorilor din echipa adversă. În momentul în care arbitrul constată că o echipă are mai mulţi jucători va cere căpitanului acelei echipe să reducă numărul jucătorilor în mod corespunzător. Scorul existent în momentul formulării obiecţiei va rămâne neschimbat.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe locul de unde s-ar fi reluat jocul.

3.3 CÂND SUNT MAI PUŢIN DE CINCISPREZECE JUCĂTORI

Federaţia poate autoriza desfăşurarea unor jocuri cu mai puţin de 15 jucători în fiecare echipă. În această situaţie se aplică toate Legile Jocului, cu menţiunea că fiecare echipă trebuie să aibă în orice moment cel puţin 5 jucători în grămada ordonată.

Excepţie: jocurile de rugby în 7 constituie o excepţie. Aceste jocuri se vor desfăşura conform variantelor Legilor Jocului specifice pentru rugby în 7.

3.4 JUCĂTORI DESEMNAŢI PENTRU SUBSTITUIRI

O federaţie poate nominaliza pentru jocurile internaţionale până la 7 jucători pentru înlocuiri/substituiri.

Pentru alte jocuri care se află sub jurisdicţia unei federaţii, aceasta stabileşte numărul de înlocuiri/substituiri care se pot face, dar în limita unui maximum de şapte (sau, atunci când federaţia aplică Legea 3.14, în limita unui maximum de opt).

O echipă poate substitui până la doi jucători din linia I (sau, atunci când federaţia aplică Legea 3.14, până la trei jucători din linia I) şi până la cinci alţi jucători. Substituirile se pot face numai când balonul este mort şi cu permisiunea arbitrului.

3.5 JUCĂTORI EXPERIMENTAŢI ŞI ANTRENAŢI CORESPUNZĂTOR PENTRU A JUCA ÎN LINIA ÎNTÂI

(a) Tabelul de mai jos indică numărul jucătorilor experimentaţi şi antrenaţi corespunzător pentru a juca în linia întâi, în funcţie de numărul jucătorilor folosiţi.

Numărul de jucători	Numărul de jucători experimentaţi şi antrenaţi corespunzător
15 sau mai puţini	Trei jucători care pot juca în linia I
16, 17 sau 18	Patru jucători care pot juca în linia I
19, 20, 21 sau 22	Cinci jucători care pot juca în linia I
(Variaţiunea 3.14 proprie fiecărei Federaţii) 22 sau 23	Şase jucători care pot juca în linia I

(b) Fiecare jucător din linia întâi şi înlocuitorul său potenţial trebuie să fie experimentaţi şi antrenaţi corespunzător.



(c) Când jucătorii 19, 20, 21 sau 22 sunt nominalizaţi, într-o echipă trebuie să existe cinci jucători care să poată juca în linia întâi pentru ca la prima ocazie, atunci când este nevoie, să asigure schimbarea unui trăgător sau a unui stâlp, astfel încât echipa să poată juca grămezile ordonate în siguranţă.

(d) Un jucător care înlocuieşte un alt jucător de linia întâi trebuie să provină din jucatori experimentaţi şi antrenaţi corespunzător, care au început meciul sau din cei nominalizaţi ca rezerve.

3.6 ELIMINARE PENTRU ANTIJOC

Un jucător eliminat pentru antijoc nu poate fi înlocuit sau substituit. Ca excepţie la această prevedere se face referire la Legea 3.13.

3.7 ÎNLOCUIRE PERMANENTĂ

Un jucător accidentat poate fi înlocuit dacă este accidentat. Jucătorul înlocuit permanent nu poate reveni în joc. Înlocuirea jucătorului accidentat trebuie să se facă cu permisiunea arbitrului, atunci când balonul este mort.

3.8 DECIZIA PENTRU ÎNLOCUIRE PERMANENTĂ

(a) Când o echipă reprezentativă naţională dispută un joc, un jucător poate fi înlocuit numai când, după părerea unui medic, acesta este astfel accidentat încât nu mai este indicat să joace în acel meci.

(b) În alte jocuri, la care federaţia şi-a dat în mod explicit acordul, un jucător accidentat poate fi înlocuit cu avizul unei persoane cu pregătire medicală. Dacă o astfel de persoană nu este prezentă, jucătorul poate fi înlocuit cu acordul arbitrului.

3.9 AUTORITATEA ARBITRULUI DE A OPRI UN JUCĂTOR ACCIDENTAT SĂ JOACE

Dacă arbitrul hotărăşte - cu sau fară avizul unui medic sau al altei persoane cu calificare medicală - că un jucător este atât de accidentat încât nu mai poate juca, atunci el poate impune jucătorului să părăsească suprafaţa de joc. De asemenea, arbitrul poate impune unui jucător accidentat să părăsească terenul pentru a fi examinat medical.

3.10 ÎNLOCUIRE TEMPORARĂ

(a) Când un jucător părăseşte terenul pentru a i se trata o sângerare sau a i se pansa o rană deschisă, el poate fi înlocuit temporar. Dacă jucătorul care a fost înlocuit temporar nu se întoarce în câmpul de joc într-un interval de timp de 15 minute (timp efectiv) de la părăsirea terenului, înlocuirea devine permanentă şi jucătorul înlocuit nu se mai poate întoarce în câmpul de joc.

(b) Dacă înlocuitorul temporar este accidentat, şi acest jucător poate fi înlocuit.

(c) Dacă înlocuitorul temporar este eliminat pentru antijoc, jucătorul înlocuit nu poate reveni în câmpul de joc.

(d) Dacă înlocuitorul temporar este avertizat şi eliminat temporar, jucătorul înlocuit nu poate reveni în câmpul de joc decât după expirarea eliminării temporare.

3.11 JUCĂTOR CARE DOREŞTE SĂ REVINĂ ÎN JOC

(a) Un jucător care are o rană deschisă sau care sângerează trebuie să părăsească suprafaţa de joc. Jucătorul nu poate să revină înainte ca sângerarea să se afle sub control şi rana să fie pansată.

(b) Un jucător care părăseşte jocul din cauza unei accidentări sau din alt motiv nu are voie să revină până când nu are permisiunea arbitrului. Arbitrul nu trebuie să permită jucătorului să revină în joc până când balonul nu este mort.

(c) Dacă jucătorul revine în joc, sau dacă un înlocuitor/substitut intră în joc fără permisiunea arbitrului şi acesta crede că jucătorul a procedat astfel pentru a-şi ajuta echipa sau a obstrucţiona echipa adversă, atunci arbitrul va penaliza jucătorul pentru conduită incorectă.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe locul de unde s-ar fi reluat jocul.

3.12 JUCĂTORI SUBSTITUIŢI CARE REVIN ÎN JOC

(a) Dacă un jucător este substituit, acest jucător nu are voie să revină în joc, nici măcar pentru a înlocui un jucător accidentat.

Excepţia 1: un jucător substituit poate înlocui un jucător cu rană deschisă sau sângerândă.

Excepţia 2: un jucător substituit poate înlocui un jucător din linia I accidentat, eliminat temporar sau definitiv, cu excepţia cazului în care arbitrul a decis continuarea jocului cu grămezi ordonate simulate înaintea producerii evenimentului care a condus la părăsirea câmpului de joc de către jucătorul de linia I, iar echipa a folosit toate înlocuirile şi substituirile permise.

(b) Dacă au fost dictate grămezi ordonate simulate, şi are loc o accidentare a unui jucător de linia I care necesită înlocuirea acelui jucător şi există un jucător de rezervă de linia I disponibil pentru această înlocuire, atunci jucătorul de rezervă de linia I trebuie să fie folosit pentru înlocuire înaintea altor jucători care nu sunt rezerve pentru linia I.

3.13 ÎNAINTAŞ DIN LINIA I ELIMINAT DEFINITIV SAU TEMPORAR, SAU ACCIDENTAT

(a) Dacă după ce un jucător de linia întâi a fost eliminat sau în timpul în care un jucător de linia întâi este suspendat temporar, şi nu mai există alţi jucători de linia întâi care să poată fi nominalizaţi de echipă, atunci grămezile ordonate nu se vor mai disputa. Nu este responsabilitatea arbitrului să determine dacă există alţi jucători antrenaţi pentru linia întâi sau dacă ei sunt disponibili, această responsabilitate revenind echipei.

(b) După ce un jucător din linia I a fost eliminat definitiv sau în timpul în care un jucător de linia întâi este suspendat temporar, arbitrul, la acordarea următoarei grămezi ordonate, îl va întreba pe căpitanul acestui jucător dacă echipa sa are sau nu în teren un alt jucător care poate juca în linia I. Dacă nu are, căpitanul va alege un alt jucător din echipă, care va părăsi terenul şi va fi înlocuit cu un jucător antrenat pentru a juca în linia I, dintre rezervele echipei. Căpitanul poate să facă aceasta imediat înaintea următoarei grămezi ordonate sau după ce un alt jucător a fost testat în linia I.

(c) Când se termină perioada de eliminare temporară şi jucătorul din linia I revine în teren, înlocuitorul va ieşi, iar jucătorul care a părăsit suprafaţa de joc va reintra în teren.

(d) Mai mult, dacă din cauza eliminării sau accidentării, o echipă nu are suficienţi jucători de linia I antrenaţi corespunzător, jocul va continua cu grămezi ordonate simulate.

(e) Atunci când, în timpul unui joc, arbitrul decide continuarea acestuia cu grămezi ordonate simulate din cauza faptului că o echipă nu are suficienţi jucători de linia I antrenaţi corespunzător, în conformitate cu Legile Jocului, arbitrul va raporta acest fapt organizatorului competiţiei.

(f) Atunci când, înaintea unui joc, o echipă nu are suficienţi jucători de linia I antrenaţi corespunzător pentru a disputa grămezile ordonate, arbitrul va decide începerea şi continuarea jocului cu grămezi ordonate simulate. Arbitrul va raporta acest fapt organizatorului competiţiei.

(g) Organizatorul competiţiei poate hotărî prin reguli interne ale competiţiei că un joc nu poate să înceapă în cazul în care înaintea jocului nu sunt disponibili jucători experimentaţi şi antrenaţi corespunzător.

3.14 VARIAŢIUNI PROPRII FIECĂREI FEDERAŢII

(a) O federaţie poate pune în aplicare substituiri rulante la anumite niveluri ale jocurilor asupra carora îşi exercită jurisdicţia. Numărul acestor substituiri nu trebuie să fie mai mare de doisprezece. Administrarea şi regulile privind substituirile rulante cad în responsabilitatea federaţiei respective.

(b) O federaţie sau mai multe federaţii (atunci când se dispută un meci sau o competiţie între echipe aparţinând uneia sau mai multor federaţii) pot pune în practică variaţiunile Legii 3.4, în cazul meciurilor de sub nivelul internaţional, aşa cum este indicat la punctele (c) şi/sau (d) de mai jos.

(c) Când jucătorii 22 sau 23 sunt nominalizaţi, într-o echipă trebuie să existe suficienţi jucători de linia întâi care să poată juca pe posturile de trăgător, stâlp de pe partea închisă şi stâlp de pe partea deschisă, care să fie experimentaţi şi antrenaţi corespunzător, pentru ca la prima ocazie, atunci când este nevoie, să asigure schimbarea oricărui jucător de linia întâi, astfel încât echipa să poată juca grămezile ordonate în siguranţă.

(d) Poate fi introdusă prevederea potrivit căreia, atunci când arbitrul dictează grămezi ordonate simulate în urma faptului că, pentru orice motiv, nu mai există înlocuitori experimentaţi şi antrenaţi corespunzător pentru a juca în linia întâi, echipa în cauză nu va avea dreptul să înlocuiască jucătorul a cărui ieşire a provocat continuarea jocului cu grămezi ordonate simulate.

Legea 4 Echipamentul jucătorilor

DEFINIŢII

Echipamentul jucătorilor reprezintă tot ceea ce poartă jucătorii.

Un jucător poartă tricou, şort şi lenjerie, jambiere şi ghete.

Informatii detaliate cu privire la caracteristicile permise pentru echipament si crampoane pot fi gasite in Regula 12 a IRB.

4.1 ARTICOLE SUPLIMENTARE DE ÎMBRĂCĂMINTE

(a) Un jucător poate purta suporturi din materiale elastice sau compresibile, care trebuie să fie lavabile.

(b) Un jucător poate purta protecţii de tibie conforme cu specificaţiile IRB (Regula 12 a IRB).

(c) Un jucător poate purta, sub jambiere, glezniere nu mai înalte de 1/3 din lungimea tibiei, iar dacă sunt rigide, pot fi confecţionate din orice material, dar nu din metal.

(d) Un jucător poate purta mănuşi fară degete conforme cu specificaţiile IRB (Regula 12 a IRB).

(e) Un jucător poate purta protecţii de umeri, cu condiţia ca acestea sa fie marcate cu sigla IRB Approval (Regula 12 a IRB).

(f) Un jucător poate purta o proteză dentară.

(g) Un jucător poate purta o cască, cu condiţia ca aceasta sa fie marcată cu sigla IRB Approval (Regula 12 a IRB).

(h) Un jucător poate purta bandaje şi/sau pansamente pentru protejarea rănilor.

(i) Un jucător poate purta benzi subţiri sau alte materiale similare pentru a-l proteja de răniri.

4.2 ARTICOLE SUPLIMENTARE SPECIALE PENTRU FEMEI

Pe lângă articolele de mai sus, femeile pot purta protecţii pentru piept, cu condiţia ca acestea sa fie marcate cu sigla IRB Approval (Regula 12 a IRB).

4.3 CRAMPOANE

(a) Crampoanele trebuie să fie conforme cu specificaţiile IRB (Regula 12 a IRB).

(b) Tălpile din cauciuc turnat cu mai multe crampoane sunt acceptate cu condiţia să nu aibă muchii şi colţuri ascuţite.

4.4 ARTICOLE DE ÎMBRĂCĂMINTE INTERZISE

(a) Un jucător nu trebuie să poarte nici un articol pătat de sânge.

(b) Un jucător nu trebuie să poarte nici un articol ascuţit sau abraziv.

(c) Un jucător nu trebuie să poarte nici un articol care are catarame, clame, inele, balamale, fermoare, şuruburi, bolţuri sau materiale rigide sau cu proeminenţe, care nu sunt permise de această Lege.

(d) Un jucător nu trebuie să poarte bijuterii precum cerceii sau inelele.

(e) Un jucător nu trebuie să poarte mănuşi (cu degete).

(f) Un jucător nu trebuie să poarte şorturi cu materiale de protecţie cusute în ele.

(g) Un jucător nu trebuie să poarte nici un articol care nu este conform cu specificaţiile IRB (Regula 12 a IRB).

(h) Un jucător nu trebuie să poarte nici un articol care în mod normal este permis de Lege, dar care, după părearea arbitrului, poate produce rănirea unui jucător.



(i) Un jucător nu are voie să poarte ghete care au un crampon izolat la extremitatea din faţă a tălpii.

(j) Un jucător nu are voie să poarte ataşat de corp sau de echipament mijloace electronice de comunicare.

(k) Un jucător nu are voie să poarte articole suplimentare de îmbrăcăminte care nu sunt conforme cu Regula 12 a IRB.

4.5 VERIFICAREA ECHIPAMENTULUI JUCĂTORILOR

(a) Arbitrul sau judecătorii de margine desemnaţi de organizatorul competiţiei trebuie să verifice echipamentul şi crampoanele jucătorilor, pentru ca ele să fie conforme cu prevederile acestei Legi.

(b) Arbitrul are autoritatea de a decide, în orice moment, înainte sau în timpul jocului, că o parte a echipamentului jucătorului este periculoasă sau ilegală. Dacă arbitrul decide că acea parte este periculoasă sau ilegală, el trebuie să dispună jucătorului să o îndepărteze. Jucătorul va putea să joace numai după îndepărtarea acelei părţi a echipamentului.

(c) Dacă, la verificarea efectuată înaintea jocului, arbitrul sau un judecător de margine îi spune unui jucător că poartă un articol interzis, şi se constată în timpul jocului că acesta totuşi poartă articolul respectiv, jucătorul va fi eliminat pentru conduită incorectă.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe locul de unde se reia jocul

4.6 PURTAREA ALTUI ECHIPAMENT

Arbitrul nu va permite jucătorilor să părăsească suprafaţa de joc pentru schimbarea unui articol de echipament, cu excepţia celor pătate de sânge.

Pentru mai multe informaţii despre prevederile referitoare la echipamentul jucătorilor, citiţi Regula 12 a IRB la
http://www.irbplayerwelfare.com/reg12

Legea 5 Timpul

5.1 DURATA JOCULUI

Durata unui joc nu va depăşi 80 de minute plus timpul pierdut, timpul suplimentar şi unele condiţii speciale. Un joc are două reprize a 40 de minute timp de joc fiecare.

5.2 PAUZA

La pauză, echipele vor schimba terenurile. Pauza va fi de maximum 15 minute. Durata pauzei este stabilită de organizatorul competiţiei, de federaţie sau de forul oficial care îşi exercită jurisdicţia asupra jocului respectiv. Pe durata pauzei, echipele, arbitrul şi judecătorii de margine pot părăsi incinta de joc.

5.3 CRONOMETRAREA

Arbitrul cronometrează jocul, dar el poate delega pe unul sau pe ambii judecători de margine şi/sau pe cronometrorul oficial pentru această sarcină. În acest caz, arbitrul le va semnala orice oprire sau pierdere de timp. La jocurile fără cronometror oficial, dacă arbitrul are îndoieli privind timpul scurs, el se va consulta fie cu unul sau cu ambii judecători de margine, fie cu alte persoane, dar numai dacă judecătorii de margine nu-l pot ajuta.

5.4 TIMPUL PIERDUT

Timpul pierdut se poate datora următoarelor:

(a) **Accidentare.** Arbitrul poate opri jocul, până la 1 minut, pentru ca un jucător rănit să fie tratat sau pentru orice altă întârziere permisă.

Arbitrul poate permite continuarea jocului atunci când un jucător este tratat de personal calificat în suprafaţa de joc sau jucătorul poate ieşi în margine pentru a primi îngrijiri medicale.

Dacă un jucător este accidentat serios şi este necesară scoaterea lui din teren, atunci arbitrul are posibilitatea să aloce timpul necesar pentru ca jucătorul sa fie scos din câmpul de joc.



(b) **Schimbarea echipamentului jucătorilor.** Când balonul este mort, arbitrul va permite ca un jucător să-şi înlocuiască sau să-şi repare tricoul, şortul sau ghetele deteriorate. Se va acorda timpul necesar pentru ca un jucător să-şi lege un şiret.

(c) **Înlocuirea şi substituirea jucătorilor.** Se acordă timpul necesar pentru înlocuirea sau substituirea unui jucător.

(d) **Consultarea arbitrului cu arbitrii asistenţi sau cu alţi oficiali.** Se va acorda timpul necesar pentru consultarea arbitrului cu arbitrii asistenţi sau cu alţi oficiali.

5.5 RECUPERAREA TIMPULUI PIERDUT

Orice timp pierdut va fi recuperat în aceeaşi repriză.

5.6 TIMPUL DE JOC SUPLIMENTAR

Un joc poate dura mai mult de 80 de minute dacă Organizatorul Jocului a autorizat jucarea unui timp suplimentar în cazul unui meci care se termină la egalitate într-o competiţie eliminatorie.

5.7 ALTE PREVEDERI PRIVIND TIMPUL

(a) În întâlnirile internaţionale jocul va dura întodeauna 80 minute plus timpul pierdut.

(b) În alte competiţii, durata jocului poate fi stabilită de federaţie.

(c) Durata jocului va fi stabilită de echipe dacă federaţia nu a luat o hotărâre în acest sens. Dacă echipele nu se pot pune de acord, durata va fi stabilită de arbitru.

(d) Arbitrul are autoritatea să oprească jocul în orice moment, dacă el consideră că derularea în continuare a acestuia devine periculoasă.



(e) Dacă timpul expiră şi balonul nu este mort sau o grămadă ordonată sau o margine acordată nu s-a terminat, arbitrul va lăsa jocul să continue până când balonul va deveni mort. Balonul devine mort atunci când arbitrul acordă o grămadă ordonată, o margine, o opţiune echipei nevinovate, o lovitură de reîncepere de la 22 m, sau după o tranformare sau tentativă reuşită la ţintă a unei lovituri de pedeapsă. Dacă o grămadă ordonată trebuie refăcută, atunci acea grămadă ordonată nu s-a terminat. Dacă timpul a expirat şi se acordă un marc, o lovitură de pedeapsă sau liberă arbitrul va permite ca jocul să continue.

(f) Dacă timpul a expirat după marcarea unei încercări, arbitrul va permite executarea tentativei de transformare.

(g) Atunci când vremea prezintă condiţii de căldură şi/sau umiditate extreme, arbitrul poate hotărî câte o pauză pentru fiecare repriză pentru ca jucătorii să poată bea apă. Această pauză nu trebuie să fie mai lungă de un minut. Timpul pierdut se va recupera în aceeaşi repriză. Pauza pentru apă trebuie dictată în mod normal după marcarea de puncte sau atunci când balonul este în afara jocului lânga linia de centru.

Legea 6 Oficialii jocului

DEFINIŢII

Fiecare joc se află sub controlul **oficialilor jocului**, reprezentaţi de arbitru şi cei doi judecători de margine sau arbitri asistenţi. **Persoanele suplimentare**, aşa cum au fost autorizate de organizatorul competiţiei, pot include arbitrul, judecătorul de margine şi/sau arbitrul asistent de rezervă, un oficial care să-l asiste pe arbitru în luarea deciziilor folosind mijloace tehnologice, cronometrorul, medicul meciului, medicii echipelor, membrii nejucători ai echipelor şi copiii de mingi.

Un judecător de margine poate fi desemnat de către organizatorul jocului sau de către una dintre echipe, acesta fiind responsabil pentru semnalizarea marginii, a marginii de ţintă şi a reuşitei unei tentative la ţintă.

Un arbitru asistent poate fi desemnat de către organizatorul jocului, acesta fiind responsabil pentru semnalizarea marginii, a marginii de ţintă, reuşitei unei tentative la ţintă şi a antijocului. Un arbitru asistent va acorda de asemenea ajutor arbitrului pentru îndeplinirea oricărei îndatoriri a arbitrului aşa cum i-a fost cerut de către acesta.

6.A ARBITRUL
ÎNAINTE DE JOC

6.A.1 DELEGAREA ARBITRULUI

Arbitrul este delegat de organizatorul jocului. Dacă nici un arbitru nu a fost delegat, el va fi stabilit de cele două echipe. Dacă echipele nu cad de acord, arbitrul va fi desemnat de echipa gazdă.

6.A.2 ÎNLOCUIREA ARBITRULUI

Dacă arbitrul nu mai poate termina jocul, el va fi înlocuit conform prevederilor stabilite de organizatorul competiţiei. Dacă organizatorul jocului nu a stabilit prevederi pentru această situaţie, arbitrul va numi înlocuitorul. Dacă arbitrul nu poate fi desemnat astfel, echipa gazdă va numi înlocuitorul.

6.A.3 ÎNDATORIRILE ARBITRULUI ÎNAINTE DE JOC

(a) **Tragerea la sorţi.** Arbitrul organizează tragerea la sorţi. Unul dintre căpitani dă cu banul, iar celălalt alege în timp ce banul este în aer, pentru a decide cine a câştigat tragerea la sorţi. Câştigătorul tragerii la sorţi decide dacă alege lovitura de începere sau terenul. În cazul în care câştigătorul alege terenul, adversarul va trebui să execute lovitura de începere şi invers.

ÎN TIMPUL JOCULUI

6.A.4 ÎNDATORIRILE ARBITRULUI ÎN INCINTA DE JOC

(a) În timpul jocului, arbitrul este singurul judecător al acţiunilor de joc şi al Legilor Jocului. El trebuie să aplice corect Legile la fiecare joc.

(b) Arbitrul cronometrează jocul.

(c) Arbitrul ţine scorul.

(d) Arbitrul permite jucătorilor părăsirea suprafeţei de joc.

(e) Arbitrul permite înlocuirile, substituirile şi accesul în suprafaţa de joc.

(f) Arbitrul permite echipei medicale sau persoanelor cu calificare medicală sau asistenţilor acestora să intre în suprafaţa de joc, în conformitate cu prevederile Legilor Jocului.

(g) Arbitrul permite antrenorilor să intre, la pauză, în suprafaţa de joc pentru asistarea echipelor în acest interval.

6.A.5 SCHIMBAREA UNEI DECIZII A ARBITRULUI

Arbitrul poate modifica o decizie atunci când un judecător de margine a ridicat steagul pentru a semnaliza o margine.

Arbitrul poate modifica o decizie atunci când un arbitru asistent a ridicat steagul pentru a semnaliza o margine sau un antijoc.



6.A.6 CONSULTAREA ARBITRULUI CU CEILALŢI

(a) Arbitrul se poate consulta cu arbitrii asistenţi cu privire la aspecte ale îndatoririlor acestora, la prevederile Legii privind antijocul sau la cronometrare, şi poate solicita ajutor cu privire la alte aspecte ale îndatoririlor arbitrului, inclusiv cele legate de ofsaid.

(b) Organizatorul competiţiei poate numi un oficial care foloseşte mijloace tehnologice. Dacă arbitrul are dubii în luarea unei decizii în terenul de ţintă privind marcarea unei încercări sau realizarea unui atins la pământ, poate consulta acest oficial.

Oficialul poate fi consultat dacă arbitrul are dubii la luarea unei decizii în terenul de ţintă cu privire la marcarea unei încercări sau la realizarea unui atins la pământ, atunci când este probabil să se fi produs un antijoc în terenul de ţintă.

Oficialul poate fi consultat în legătură cu reuşita sau nereuşita tentativelor de ţintă.

Oficialul poate fi consultat dacă arbitrul sau arbitrii asistenţi au dubii privind faptul că un jucător a fost sau nu a fost în margine atunci când a încercat să culce balonul pentru a marca o încercare.

Oficialul poate fi consultat dacă arbitrul sau arbitrii asistenţi au dubii la luarea unei decizii cu privire la marginea de ţintă şi la balonul devenit mort, atunci când este probabil să se fi marcat o încercare.

(c) Organizatorul competiţiei poate numi un cronometror care să semnaleze sfârşitul fiecărei reprize.

(d) Arbitrul nu trebuie să se consulte cu nici o altă persoană.



6.A.7 FLUIERUL ARBITRULUI

(a) Arbitrul trebuie să aibă un fluier prin care să indice începutul şi sfârşitul fiecărei reprize a jocului.

(b) Arbitrul are autoritatea de a opri jocul în orice moment prin utilizarea fluierului.

(c) Arbitrul trebuie să fluiere marcarea sau atinsul la pământ în terenul de ţintă.

(d) Arbitrul trebuie să fluiere pentru a opri jocul la o infracţiune sau pentru a indica un antijoc. Când arbitrul avertizează sau elimină un jucător, el trebuie să fluiere a doua oară pentru a indica o lovitură de pedeapsă sau o încercare de penalizare.

(e) Arbitrul trebuie să fluiere când balonul a ieşit afară, când nu mai poate fi jucat sau când s-a dictat o penalitate.

(f) Arbitrul trebuie să fluiere când continuarea jocului ar deveni periculoasă sau când este probabil ca un jucător să fi fost accidentat grav.

6.A.8 ARBITRUL ŞI ACCIDENTAREA

Dacă arbitrul opreşte jocul deoarece un jucător a fost accidentat, fără să fi fost o infracţiune şi balonul nu a devenit mort, jocul se va relua cu o grămadă ordonată. Echipa care a avut posesia ultima dată va avea introducerea. Dacă nici o echipă nu a avut posesia, balonul va fi introdus de echipa în atac.



6.A.9 BALON CARE ATINGE ARBITRUL

(a) Dacă balonul sau un purtător de balon atinge arbitrul şi nici o echipă nu obţine avantaj, jocul va continua. Dacă o echipă obţine un avantaj în teren, arbitrul va dicta o grămadă ordonată, introducerea balonului aparţinând echipei care a jucat ultima oară balonul.

(b) Dacă oricare dintre echipe obţine un avantaj în terenul de ţintă şi balonul este în posesia unui jucător atacant, arbitrul va acorda o încercare pe locul unde a avut loc contactul.

(c) Dacă oricare dintre echipe obţine un avantaj în terenul de ţintă şi balonul este în posesia unui jucător apărător, arbitrul va acorda un atins la pământ pe locul unde a avut loc contactul.

6.A.10 BALON ÎN TERENUL DE ŢINTĂ ATINS DE UN NEJUCĂTOR

Arbitrul analizează ce s-ar fi întâmplat în momentul următor şi va acorda o încercare sau un atins la pământ pe locul unde balonul a fost atins.

DUPĂ JOC

6.A.11 SCORUL

Arbitrul comunică scorul echipelor şi organizatorului competiţiei.

6.A.12 JUCĂTOR ELIMINAT DEFINITIV

Dacă un jucător a fost eliminat definitiv, arbitrul va transmite organizatorului competiţiei un raport scris privind infracţiunea de antijoc comisă, cât mai curând posibil.

6.B JUDECĂTORI DE MARGINE ŞI ARBITRI ASISTENŢI

ÎNAINTE DE JOC

6.B.1 DELEGAREA JUDECĂTORILOR DE MARGINE ŞI A ARBITRILOR ASISTENŢI

La fiecare joc sunt câte doi judecători de margine sau arbitri asistenţi. Dacă aceştia nu au fost delegaţi de către organizatorul competiţiei, fiecare echipă va pune la dispoziţie câte un judecător de margine.

6.B.2 ÎNLOCUIREA UNUI JUDECĂTOR DE MARGINE SAU A UNUI ARBITRU ASISTENT

Organizatorul competiţiei poate numi o persoană care să înlocuiască arbitrul, judecătorii de margine sau arbitrii asistenţi. Această persoană este denumită judecător de margine de rezervă sau arbitru asistent de rezervă şi va sta în incinta de joc.

6.B.3 CONTROLUL JUDECĂTORILOR DE MARGINE ŞI AL ARBITRILOR ASISTENŢI

Arbitrul are control deplin asupra ambilor judecători de margine sau arbitri asistenţi. Arbitrul le poate spune care sunt atribuţiile lor şi le poate anula deciziile. Dacă un judecător de margine are o prestaţie nesatisfăcătoare, arbitrul poate să ceară înlocuirea acestuia. Dacă arbitrul consideră că un judecător de margine se face vinovat de incorectitudine, îl poate elimina urmând a face un raport organizatorului competiţiei.

ÎN TIMPUL JOCULUI

6.B.4 POZIŢIA JUDECĂTORULUI DE MARGINE SAU A ARBITRULUI ASISTENT

(a) Pe fiecare parte a terenului va fi câte un judecător de margine sau arbitru asistent. Judecătorul de margine sau arbitrul asistent rămâne în margine, cu excepţia cazului în care judecă o tentativă la ţintă. Când fac acest lucru, judecătorii de margine sau arbitrii asistenţi vor sta în terenul de ţintă în spatele stâlpilor de ţintă.

(b) Un arbitru asistent poate intra în câmpul de joc atunci când raportează arbitrului despre un joc periculos sau conduită incorectă. El poate face aceasta numai la următoarea oprire a jocului.

6.B.5 SEMNALIZĂRILE JUDECĂTORILOR DE MARGINE ŞI ALE ARBITRILOR ASISTENŢI

(a) Fiecare judecător de margine sau arbitru asistent are un steag sau un obiect similar pentru semnalizarea deciziilor sale.

(b) **Semnalizarea reuşitei unei tentative la ţintă.** Când se execută o tentativă de transformare după o încercare sau o tentativă la ţintă a unei lovituri de pedeapsă, judecătorii de margine sau arbitrii asistenţi trebuie să-l ajute pe arbitru semnalizând reuşita loviturii. Judecătorii de margine sau arbitrii asistenţi stau, fiecare, lângă sau în spatele stâlpilor de ţintă. Dacă balonul trece peste bara transversală şi printre stâlpii de ţintă, judecătorul de margine sau arbitrul asistent va ridica steagul pentru a semnaliza că tentativa de ţintă a fost reuşită.



Reuşita unei tentative la ţintă

(c) **Semnalizarea marginii.** Când balonul sau purtătorul de balon au ajuns în margine, judecătorul de margine sau arbitrul asistent trebuie să ridice steagul. El trebuie să stea pe locul de unde se va repune şi să arate spre echipa care are dreptul să execute. De asemenea, judecătorul de margine sau arbitrul asistent trebuie să semnalizeze când balonul sau purtătorul de balon au ajuns în margine de ţintă.



Semnalizarea marginii şi a echipei care repune

(d) **Când se coboară steagul.** Când balonul este repus, judecătorul de margine sau arbitrul asistent trebuie să coboare steagul, cu următoarele excepţii:

Excepţia 1: Judecătorul de margine sau arbitrul asistent va ţine steagul sus când jucătorul care repune balonul calcă în câmpul de joc cu orice parte a unuia din picioare.

Excepţia 2: Judecătorul de margine sau arbitrul asistent va ţine steagul sus când a repus echipa care nu avea acest drept.

Excepţia 3: Judecătorul de margine sau arbitrul asistent va ţine steagul sus când, la o repunere rapidă, balonul care a ajuns în margine a fost schimbat cu altul sau când balonul a atins sau a fost atins de o altă persoană decât jucătorul care face repunerea.

(e) Arbitrul este cel care stabileşte dacă balonul a fost repus din locul corect, şi nu judecătorul de margine sau arbitrul asistent.

(f) **Semnalizarea antijocului.** Arbitrul asistent semnalizează antijocul sau conduita incorectă ţinând steagul orizontal îndreptat spre câmpul de joc în unghi drept cu linia de margine.



Semnalizarea antijocului

6.B.6 DUPĂ SEMNALIZAREA ANTIJOCULUI

Organizatorul competiţiei poate autoriza arbitrul asistent să semnalizeze antijocul. Dacă un arbitru asistent semnalizează un antijoc, el trebuie să rămână în margine şi să continue să-şi îndeplinească toate celelalte atribuţii până la următoarea oprire a jocului. La invitaţia arbitrului, arbitrul asistent poate apoi intra în suprafaţa de joc pentru a raporta arbitrului ceea ce s-a întâmplat. Apoi, arbitrul va lua decizia care se impune. Orice pedeapsă care se va dicta trebuie să fie conformă cu prevederile Legii 10 - Antijocul.

DUPĂ JOC

6.B.7 JUCĂTOR ELIMINAT DEFINITIV

Dacă un jucător a fost eliminat definitiv ca urmare a semnalizării unui arbitru asistent, acesta trebuie să prezinte arbitrului, cât mai repede posibil după joc, un raport scris privind incidentul, care va fi înaintat organizatorului competiţiei.

6.C PERSOANE SUPLIMENTARE

6.C.1 JUDECĂTOR DE MARGINE SAU ARBITRU ASISTENT DE REZERVĂ

Când este delegat un judecător de margine sau arbitru asistent de rezervă, arbitrul poate să-i transfere acestuia atribuţiile sale privind înlocuirile şi substituirile.

6.C.2 PERSOANELE CARE POT INTRA ÎN SUPRAFAŢA DE JOC

Arbitrul poate autoriza intrarea în suprafaţa de joc a medicului jocului şi a componenţilor nejucători ai unei echipe.

6.C.3 RESTRICŢII PRIVIND INTRAREA ÎN SUPRAFAŢA DE JOC

În caz de accidentare, aceste persoane pot intra în suprafaţa de joc în timp ce jocul se desfăşoară, dacă au permisiunea arbitrului. Altfel, ei vor intra în suprafaţa de joc numai când balonul este mort.



ÎN TIMPUL JOCULUI

Procedee de desfăşurare a jocului

Legea 7 Modalităţi de a juca
Legea 8 Avantajul
Legea 9 Modalităţi de a marca
Legea 10 Antijocul
Legea 11 Ofsaid şi “în joc” în jocul curent
Legea 12 Înainte sau pasa înainte



DESFĂŞURAREA JOCULUI

Jocul începe cu o lovitură de începere.

După lovitura de începere, orice jucător aflat în joc poate lua balonul şi alerga cu el.

Orice jucător îl poate arunca sau şuta.

Orice jucător poate da balonul unui alt jucător.

Orice jucător poate placa, ţine sau împinge un adversar care are balonul.

Orice jucător poate cădea pe balon.

Orice jucător poate participa la o grămadă ordonată, spontană, mol sau margine.

Orice jucător poate culca balonul în terenul de ţintă.

Un purtător de balon poate să aplice un tampon unui adversar.

Tot ceea ce face un jucător trebuie să fie în conformitate cu prevederile Legilor Jocului.

DEFINIŢIE

Legea avantajului are prioritate asupra celor mai multe dintre celelalte Legi şi scopul ei este de a face ca jocul să aibă continuitate, în detrimentul opririi lui pentru sancţionarea unor infracţiuni. Jucătorii sunt încurajaţi să joace până la fluierul arbitrului, chiar dacă adversarii comit infracţiuni. Atunci când, în urma unei infracţiuni comise de o echipă, echipa adversă poate câştiga un avantaj, arbitrul nu trebuie să fluiere imediat pentru sancţionarea infracţiunii.

8.1 AVANTAJUL ÎN PRACTICĂ

(a) Arbitrul este singura persoană care decide dacă o echipă a câştigat sau nu un avantaj. El are întreaga autoritate pentru luarea unei decizii.

(b) Avantajul poate fi teritorial sau tactic.

(c) Avantajul teritorial înseamnă a câştiga teren.

(d) Avantajul tactic înseamnă că echipa nevinovată are posibilitatea să joace balonul aşa cum doreşte.

8.2 AVANTAJ NEREALIZAT

Avantajul trebuie să fie clar şi real. Simpla posibilitate de a câştiga un avantaj nu este suficientă. Dacă echipa nevinovată nu câştigă un avantaj, arbitrul va fluiera pentru readucerea jocului pe locul infracţiunii.

8.3 CÂND NU SE APLICĂ LEGEA AVANTAJULUI

(a) **Contactul cu arbitrul.** Când balonul sau purtătorul de balon ating arbitrul, avantajul nu se aplică.

(b) **Balon ieşit din tunel.** Nu se aplică avantajul când balonul, fără a fi jucat, iese pe la oricare dintre capetele tunelului la o grămadă ordonată.



(c) **Grămadă ordonată rotită.** Avantajul nu se aplică atunci când o grămadă ordonată se roteşte mai mult de 90 de grade (linia mediană a grămezii ordonate, prin rotire, a depăşit o linie paralelă cu linia de margine).

(d) **Grămadă ordonată prăbuşită.** Dacă o grămadă ordonată se prăbuşeşte, avantajul nu se aplică. Arbitrul trebuie să fluiere imediat.

(e) **Jucător ridicat din grămada ordonată.** Avantajul nu se va aplica dacă un jucător dintr-o grămadă ordonată este ridicat în aer sau împins forţat afară din grămadă. Arbitrul trebuie să fluiere imediat.

(f) **După ce balonul a fost făcut mort.** Avantajul nu se va aplica după ce balonul a fost făcut mort.

8.4 LIPSA AVANTAJULUI TREBUIE FLUIERATĂ IMEDIAT

Arbitrul va fluiera imediat dacă consideră că echipa nevinovată nu poate câştiga un avantaj.

8.5 INFRACŢIUNI SUCCESIVE

(a) Atunci când o echipă comite mai mult de o infracţiune:
- Dacă avantajul nu poate fi aplicat la a doua infracţiune, arbitrul va aplica sancţiunea corespunzătoare primei infracţiuni.
- Dacă avantajul se joacă pentru a doua infracţiune, dar nu este materializat, arbitrul va aplica sancţiunea corespunzătoare celei de-a doua infracţiuni.
- Dacă vreuna dintre sancţiuni este pentru antijoc, arbitrul va aplica sancţiunea corespunzătoare acelei infracţiuni.

(b) Dacă o echipă beneficiază de un avantaj şi comite o infracţiune, arbitrul va fluiera şi va sancţiona prima infracţiune.

9.A MARCAREA PUNCTELOR

9.A.1 VALOAREA MODALITĂŢILOR DE MARCARE	VALOARE
Încercare. Când un jucător atacant culcă primul balonul în terenul de ţintă advers, se acordă o încercare.	5 puncte
Încercare de penalizare. Dacă un jucător, probabil, ar fi marcat o încercare fără antijocul unui adversar, se va acorda o încercare de penalizare între stâlpii de ţintă.	5 puncte
Transformare. Când un jucător a marcat o încercare, echipa sa are dreptul să încerce o transformare printr-o tentativă de ţintă; similar se va proceda după acordarea unei încercări de penalizare. Această lovitură este o transformare; tentativa de ţintă se poate executa prin lovitură de picior aşezată sau căzută.	2 puncte
Lovitură de pedeapsă la ţintă. Un jucător poate marca prin reuşita execuţiei unei lovituri de pedeapsă.	3 puncte
Lovitură de picior căzută. În timpul jocului, un jucător poate marca printr-o lovitură de picior căzută. Echipa care a primit o lovitură liberă nu poate marca dintr-o lovitură de picior căzută decât după ce balonul a devenit mort, sau după ce un adversar l-a jucat sau l-a atins, sau purtătorul de balon a fost placat. Această restricţie va fi aplicată dacă se cere o grămadă ordonată în locul loviturii libere.	3 puncte



9.A.2 TENTATIVĂ DE ŢINTĂ – CONDIŢII SPECIALE

(a) Dacă balonul, după ce a fost şutat, atinge pământul sau un coechipier al şuterului nu se pot marca puncte.

(b) Dacă balonul a depăşit bara transversală, se consideră că ţinta a fost marcată chiar dacă vântul l-a readus în câmpul de joc.

(c) Dacă cu toată intervenţia neregulamentară a unui adversar tentativa de ţintă este reuşită, se acordă avantaj prin confirmarea marcării punctelor.

(d) Orice jucător care atinge balonul în încercarea de a împiedica înscrierea de puncte dintr-o lovitură de pedeapsă comite o infracţiune.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

9.B TRANSFORMAREA

9.B.1 EXECUTAREA TRANSFORMĂRII

(a) Şuterul trebuie să folosească balonul care s-a aflat în joc, exceptând cazul în care acesta s-a deteriorat.

(b) Lovitura va fi executată de pe o linie care trece prin locul unde a fost marcată încercarea.

(c) Balonul poate fi sprijinit de un coechipier al şuterului (aşezător).

(d) Şuterul poate plasa balonul direct pe pământ sau pe nisip, pe rumeguş sau pe un suport aprobat de federaţie.

(e) Şuterul trebuie să execute lovitura într-un interval de un minut din momentul în care el şi-a manifestat intenţia de a şuta. Intenţia este semnalată prin sosirea suportului sau a nisipului, sau când jucătorul marchează locul pe pământ. Jucătorul trebuie să execute lovitura în acest minut chiar dacă balonul se rostogoleşte şi trebuie reaşezat.
Sancţiune: Va fi interzisă executarea loviturii dacă aceasta nu se face în timpul prevăzut

9.B.2 ECHIPA ŞUTERULUI

(a) Toţi coechipierii şuterului, cu excepţia aşezătorului, trebuie să se afle în spatele balonului când acesta este şutat.

(b) Nici şuterul, nici aşezătorul nu trebuie să facă vreun gest care să-i determine pe adversari să atace prea devreme.

(c) Dacă balonul cade înainte ca şuterul să înceapă mişcarea, arbitrul va permite acestuia să-l reaşeze fără o întârziere excesivă. În timp ce balonul este reaşezat, adversarii trebuie să rămână în spatele liniei de ţintă.

Dacă balonul cade după ce şuterul şi-a început mişcarea, atunci acesta poate şuta sau încerca o lovitură de picior căzută.

Dacă balonul cade şi se rostogoleşte dincolo de linia prin locul în care a fost marcată încercarea, iar şuterul loveşte balonul şi îl trimite peste bara transversală, transformarea este reuşită.

Dacă balonul cade şi se rostogoleşte în margine după ce şuterul şi-a început elanul, lovitura va fi anulată.
Sancţiune: (a) - (c) Dacă echipa şuterului comite o infracţiune, lovitura este anulată.



9.B.3 ECHIPA ADVERSĂ

(a) Toată echipa adversă trebuie să fie în spatele propriei linii de ţintă până când şuterul începe deplasarea pentru a şuta sau execută şutul. Când şuterul face aceasta, adversarii pot să atace sau să sară pentru a împiedica transformarea, însă nu le este permis să fie sprijiniţi fizic de alţi jucători pentru a realiza aceste acţiuni.

(b) Dacă balonul cade după ce şuterul şi-a început elanul, adversarii pot continua atacul.

(c) Echipa în apărare nu trebuie să strige în timpul executării transformării.
Sancţiune: (a) - (c) Dacă tentativa este reuşită în timp ce echipa adversă comite o infracţiune, transformarea va fi luată în considerare.

Dacă tentativa este nereuşită, şuterul poate executa o nouă lovitură, echipa adversă neavând dreptul să atace.

Când se repetă lovitura, şuterul poate relua toate pregătirile. El poate modifica tipul de lovitură.

Legea 10 Antijocul

DEFINIŢIE

Antijocul este fapta săvârşită de o persoană aflată în incinta de joc care contravine literei şi spiritului Legilor Jocului. Antijocul cuprinde obstrucţia, jocul incorect, infracţiuni repetate, jocul periculos şi conduita incorectă care aduce prejudicii jocului.

10.1 OBSTRUCŢIA

(a) **Atacul sau împingerea.** Atunci când un jucător şi un adversar aleargă după un balon, nici unul nu trebuie să-l atace sau să-l împingă pe celălalt altfel decât umăr la umăr.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(b) **Alergarea în faţa purtătorului de balon.** Un jucător nu are voie, în mod intenţionat, să se deplaseze sau să stea în faţa unui coechipier purtător de balon împiedicând astfel adversarii să placheze acest jucător sau să aibă posibilitatea de a placa purtătorii potenţiali de balon, atunci când ei vor câştiga posesia.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(c) **Blocarea placheurului.** Un jucător nu are voie, în mod intenţionat, să se deplaseze sau să stea într-o poziţie care să împiedice un adversar de a placa un purtător de balon.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(d) **Blocarea balonului.** Un jucător nu are voie, în mod intenţionat, să se deplaseze sau să stea într-o poziţie care să împiedice un adversar de a juca balonul.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(e) **Purtător de balon care ia contact cu un coechipier aflat în faţă.** Un purtător de balon nu are voie să ia contact în mod intenţionat cu coechipieri aflaţi în faţa sa.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

10.2 JOCUL INCORECT

(a) **Infracţiune intenţionată.** Un jucător nu trebuie să încalce intenţionat nici o prevedere a Legilor Jocului sau să joace nesportiv. Jucătorul care încalcă intenţionat Legile Jocului trebuie să fie atenţionat sau avertizat că va urma să fie penalizat cu o eliminare în cazul repetării aceleiaşi infracţiuni sau unei infracţiuni similare, sau să fie eliminat definitiv.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

O încercare de penalizare trebuie acordată dacă infracţiunea produsă împiedică o încercare care probabil s-ar fi marcat. Un jucător care împiedică prin antijoc marcarea unei încercări trebuie fie avertizat şi eliminat temporar, fie eliminat definitiv.

(b) **Pierderea de timp.** Un jucător nu are voie să piardă timpul în mod intenţionat.
Sancţiune: Lovitură liberă

(c) **Aruncarea balonului în margine.** Un jucător nu are voie să lovească, să împingă, să plaseze sau să arunce, în mod intenţionat, cu mâna sau cu braţul, balonul în margine, margine de ţintă sau dincolo de linia de balon mort.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 metri dacă infracţiunea s-a petrecut între linia de 15 metri şi linia de margine, sau, pe locul infracţiunii dacă aceasta s-a petrecut oriunde altundeva în câmpul de joc, sau, la 5 metri de linia de ţintă şi la cel puţin 15 metri de linia de margine dacă infracţiunea a avut loc în terenul de ţintă.

O încercare de penalizare trebuie acordată dacă fără această infracţiune probabil s-ar fi marcat o încercare.

10.3 INFRACŢIUNI REPETATE

(a) **Infracţiuni repetate.** Un jucător nu are voie ca, în mod repetat, să încalce prevederile Legilor Jocului. Infracţiunea repetată este o chestiune de fapt. Întrebarea dacă un jucător a intenţionat sau nu să comită o infracţiune este irelevantă.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

Un jucător penalizat pentru infracţiuni repetate trebuie avertizat şi eliminat temporar.

(b) **Infracţiuni repetate ale echipei.** Când jucători diferiţi ai aceleiaşi echipe comit în mod repetat aceeaşi infracţiune, arbitrul trebuie să hotărască dacă acest fapt înseamnă sau nu infracţiune repetată. Dacă da, arbitrul va da un avertisment general echipei şi, dacă ei repetă abaterea, arbitrul va avertiza şi va elimina temporar pentru 10 minute jucătorul (jucătorii) vinovat(ţi). Dacă un jucător al aceleiaşi echipe repetă infracţiunea, va fi eliminat definitiv.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

O încercare de penalizare trebuie acordată dacă fără această infracţiune probabil s-ar fi marcat o încercare.

(c) **Infracţiuni repetate: standard aplicat de arbitru.** Atunci când arbitrul hotărăşte câte infracţiuni constituie o infracţiune repetată, el trebuie să aplice un standard strict la jocurile internaţionale şi la cele de seniori. Arbitrul trebuie să avertizeze jucătorul care comite aceeaşi infracţiune de trei ori.

La jocurile de juniori şi copii, unde necunoaşterea Legilor Jocului sau lipsa îndemânării de joc poate duce la mai multe infracţiuni, arbitrul poate fi mai indulgent în aplicarea standardului său.

10.4 JOC PERICULOS ŞI CONDUITĂ INCORECTĂ

(a) **Lovirea.** Un jucător nu trebuie să lovească un adversar cu pumnul sau cu braţul, inclusiv cu cotul, umărul, capul sau genunchiul.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(b) **Călcarea şi călcarea repetată.** Un jucător nu are voie să calce intenţionat şi nici în mod repetat (să toace) un adversar.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(c) **Lovirea cu piciorul.** Un jucător nu trebuie să lovească cu piciorul un adversar.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(d) **Piedica.** Un jucător nu are voie să pună piedică cu piciorul unui adversar.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(e) **Placaj periculos.** Un jucător nu are voie să placheze un adversar prematur, cu întârziere sau în mod periculos.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

Un jucător nu are voie să placheze (sau să încerce să placheze) un adversar deasupra liniei umerilor, chiar dacă placajul începe sub linia umerilor. Un placaj în jurul gâtului sau al capului unui adversar este joc periculos.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

Placajul cu braţul întins este considerat joc periculos. Un jucător face un „placaj cu braţul întins" atunci când foloseşte braţul întins pentru a lovi un adversar.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

Orice intervenţie asupra unui jucător fără balon este considerată joc periculos.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

Un jucător nu trebuie să placheze un adversar ale cărui picioare sunt desprinse de sol.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(f) **Intervenţie asupra unui adversar fără balon.** Cu excepţia unei grămezi ordonate, spontane sau mol, un jucător care nu are posesia balonului nu are voie să ţină, să împingă sau să obstrucţioneze un adversar care nu are balonul.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(g) **Atac periculos.** Un jucător nu are voie să atace sau să aducă la pământ un adversar purtător de balon fără a încerca să-l prindă cu braţele.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(h) Un jucător nu are voie să se izbească într-o grămadă spontană sau mol. Izbirea include orice contact realizat fără ajutorul braţelor sau fară încercare de prindere cu braţele.

(i) **Placarea jucătorului aflat în săritură.** Nici un jucător nu are voie să placheze, să atingă, să tragă sau să împingă piciorul sau picioarele unui adversar care sare după balon într-o margine sau în joc deschis.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(j) Dacă un jucător ridică de la sol un adversar şi apoi îi dă acestuia drumul sau îl face să cadă, astfel încât, în timp ce picioarele jucătorului placat sunt încă în aer, capul şi/sau toracele acestuia vin în contact cu solul, această acţiune este considerată joc periculos.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(k) **Joc periculos în grămada ordonată, spontană sau mol.** Prima linie a unei grămezi ordonate nu are voie să se izbească de adversari.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

Jucătorii din linia I nu au voie să ridice în mod intenţionat sau să-i scoată afară pe adversari din grămada ordonată.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

Jucătorii nu au voie să intervină într-o grămadă spontană sau mol fără a se lega de un jucător participant la acestea.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

Jucătorii nu au voie să prăbuşească în mod intenţionat o grămadă ordonată, spontană sau un mol.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(l) **Riposta.** Un jucător nu are voie să riposteze. Chiar dacă un adversar nu respectă Legile Jocului, un jucător nu are voie să facă nimic care să fie periculos pentru adversarul respectiv.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(m) **Acţiuni contrare sportivităţii.** Un jucător nu are voie să întreprindă nici o acţiune contrară spiritului de sportivitate în incinta de joc.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(n) **Conduită incorectă când balonul nu este în joc.** Când balonul nu este în joc, un jucător nu are voie să comită nici un act de conduită incorectă, să obstrucţioneze sau să interfereze în vreun fel cu un adversar.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

Sancţiunea este aceeaşi ca în secţiunile 10.4 (a) - (m), cu excepţia faptului că lovitura de pedeapsă se va acorda pe locul de unde urmează să se reia jocul. Dacă acest loc este pe linia de margine sau la mai puţin de 15 m de ea, semnul loviturii de pedeapsă va fi pe linia de 15 m, pe acelaşi aliniament cu locul infracţiunii.

Dacă jocul s-ar fi reluat cu o grămadă ordonată la 5 metri de linia de tinta, semnul pentru lovitura de pedeapsă va fi pe locul gramezii ordonate.

Dacă jocul urmează să se reia cu o lovitură de reîncepere, echipa nevinovată poate alege să execute lovitura de pedeapsă, oriunde, pe linia de 22 m.

Dacă s-a acordat o lovitură de pedeapsă şi echipa care a comis infracţiunea se face vinovată de alte acte de conduită incorectă înainte de executarea loviturii, arbitrul avertizează sau elimină jucătorul vinovat şi avansează locul executării loviturii de pedeapsă cu 10 m. Această decizie acoperă atât infracţiunea iniţială, cât şi conduita incorectă.

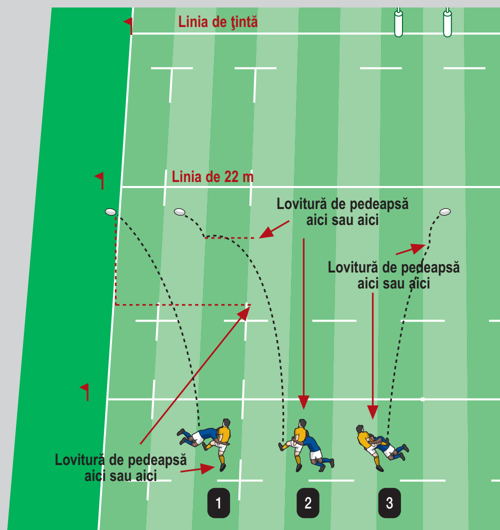
Dacă o lovitură de pedeapsă este acordată unei echipe, şi un jucător al acelei echipe se face vinovat de un act de conduită incorectă, înainte de executarea loviturii, arbitrul avertizează sau elimină definitiv jucătorul vinovat, anulează lovitura şi acordă o lovitură de pedeapsă echipei adverse.

Dacă o infracţiune este comisă în afara suprafeţei de joc, în timp ce balonul este încă în joc, şi dacă la această infracţiune nu se referă nici un aliniat al acestei Legi, lovitura de pedeapsă se va acorda pe linia de 15 m, pe acelaşi aliniament cu locul infracţiunii.

(o) **Atac întârziat asupra şuterului.** Un jucător nu trebuie să atace sau să obstrucţioneze, în mod intenţionat, un adversar care tocmai a şutat balonul.
Sancţiune: Echipa nevinovată poate alege să execute lovitura de pedeapsă fie pe locul infracţiunii, fie pe locul căderii balonului, sau pe locul unde acesta este jucat următoarea dată.

Locul infracţiunii. Dacă infracţiunea are loc în terenul de ţintă al şuterului, semnul pentru lovitura de pedeapsă va fi la 5 m de linia de ţintă, în dreptul locului comiterii infracţiunii, dar la cel puţin 15 m de linia de margine.
Echipa nevinovată poate, de asemenea, să aleagă să execute lovitura de pedeapsă pe locul căderii balonului, sau pe locul unde acesta este jucat următoarea dată inainte de cădere, dar la cel puţin 15 m de linia de margine.

Locul de cădere a balonului. Dacă balonul cade în margine, semnul ales pentru executarea loviturii de pedeapsă este pe linia de 15 m, pe aceeaşi linie cu locul unde acesta a traversat marginea. Dacă balonul cade sau este jucat înainte să cadă la mai puţin de 15 m de linia de margine, semnul va fi pe linia de 15 m în dreptul locului de cădere sau al locului unde a fost jucat balonul.



Atac întârziat asupra şuterului

Dacă balonul cade în terenul de ţintă, în margine de ţintă, sau pe sau dincolo de linia de balon mort, semnul ales pentru executarea loviturii de pedeapsă este la 5 m de linia de ţintă, pe aceeaşi linie cu locul unde acesta a traversat linia de ţintă şi nu la mai puţin de 15 m de linia de margine.

Dacă balonul loveşte un stâlp de ţintă sau bara transversală, lovitura de pedeapsă opţională se acordă pe locul unde cade balonul.

(p) **Colţul zburător şi şarja de cavalerie.** O echipă nu are voie să folosească acţiunile numite 'Colţul zburător' sau 'Şarja de cavalerie'.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe locul infracţiunii iniţiale.

'Colţul zburător'. Acest tip de atac, cunoscut sub numele de 'Colţul zburător' are loc de obicei în apropierea liniei de ţintă, când echipei în atac i se acordă o lovitură de pedeapsă sau liberă. Jucătorul loveşte balonul şi iniţiază atacul, fie înaintând spre linia de ţintă, fie pasând unui coechipier care avansează. Imediat, coechipierii se leagă de fiecare parte a purtătorului de balon într-o formaţie triunghiulară. Adesea unul sau mai mulţi dintre aceşti coechipieri se află înaintea purtătorului de balon. Această acţiune este ilegală.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe locul infracţiunii iniţiale.

'Şarja de cavalerie'. Acest tip de atac, cunoscut sub numele de şarja de cavalerie are loc de obicei în apropierea liniei de ţintă, când echipei în atac i se acordă o lovitură de pedeapsă sau liberă. Fie un singur jucător se poziţionează la o oarecare distanţă în spatele şuterului, fie jucătorii echipei în atac formează o linie de-a latul terenului la o oarecare distanţă în spatele şuterului.

Aceşti jucători atacanţi se află, de obicei, la o distanţă de 1 sau de 2 m. La un semnal al şuterului ei avansează. Când ei s-au apropiat, şuterul loveşte balonul şi îl pasează unuia dintre ei.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe locul infracţiunii iniţiale.

(q) În urma antijocului se poate lăsa avantaj, dar dacă infracţiunea împiedică o probabilă încercare, trebuie dictată o încercare de penalizare.

(r) Pentru o infracţiune semnalizată de arbitrul asistent se poate acorda o lovitură de pedeapsă pe locul infracţiunii, sau se poate lăsa avantaj.

(s) Toţi jucătorii trebuie să respecte autoritatea arbitrului. Ei nu trebuie să comenteze deciziile arbitrului. Ei trebuie să se oprească imediat atunci când arbitrul fluieră, cu excepţia loviturii de începere şi a loviturilor de pedeapsă dictate în urma atenţionării, eliminării temporare sau definitive.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

10.5 SANCŢIUNI

(a) Un jucător care încalcă orice prevedere din această Lege trebuie atenţionat, sau avertizat şi eliminat temporar pentru 10 minute - timp de joc, sau eliminat definitiv.

(b) Un jucător care a fost avertizat şi eliminat temporar şi după aceea face o a doua infracţiune sancţionabilă cu eliminare temporară conform acestei Legi trebuie eliminat definitiv.

10.6 CARTONAŞE GALBENE ŞI ROŞII

(a) Când un jucător a fost avertizat şi eliminat temporar într-un joc internaţional, arbitrul îi va arăta un cartonaş galben.

(b) Când un jucător a fost eliminat definitiv într-un joc internaţional, arbitrul îi va arăta un cartonaş roşu.

(c) Pentru alte jocuri, organizatorul sau federaţia care deţin jurisdicţia asupra acestora pot hotărî în privinţa folosirii cartonaşelor galbene şi roşii.

10.7 JUCĂTOR ELIMINAT DEFINITIV

Un jucător eliminat definitiv nu mai poate participa la joc.

Legea 11 Ofsaid şi 'în joc' în jocul curent

DEFINIŢII

La începutul jocului, toţi jucătorii sunt în joc. Pe măsura desfăşurării jocului, aceştia se pot afla într-o poziţie de ofsaid. Ca atare, jucătorii devin pasibili de a fi penalizaţi până când revin în joc.

În jocul curent, un jucător este în ofsaid dacă se află în faţa unui coechipier purtător de balon sau în faţa unui coechipier care a jucat ultimul balonul.

Ofsaid înseamnă că un jucător este, pe moment, în afară de joc; ca atare, jucătorii devin pasibili de a fi penalizaţi dacă iau parte la joc.

În jocul curent, un jucător poate fi pus în joc fie prin acţiunea unui coechipier, fie prin cea a unui adversar. Totuşi, jucătorul în ofsaid nu poate fi pus în joc dacă el interferează cu jocul, sau se deplasează înainte spre balon, sau nu se retrage la 10 m de locul unde cade balonul.

11.1 OFSAID ÎN JOCUL CURENT

(a) Un jucător care este în poziţie de ofsaid este pasibil de a fi penalizat dacă acţionează într-unul din următoarele trei moduri:

- Interferează cu jocul sau
- Se deplasează înainte spre balon sau
- Nu respectă prevederile Legii de 10 m (Legea 11.4)

Un jucător care este în poziţie de ofsaid nu este penalizat automat.
Jucătorul care recepţionează o pasă înainte neintenţionată nu este în ofsaid.
Un jucător poate fi în ofsaid în terenul de ţintă.

(b) **Ofsaid şi interferenţa cu jocul.** Un jucător care este în ofsaid nu are voie să ia parte la joc. Aceasta înseamnă că el nu trebuie să joace balonul sau să obstrucţioneze un adversar.

(c) **Ofsaid şi deplasarea înainte.** Când un coechipier al unui jucător în ofsaid a şutat un balon înainte, jucătorul în ofsaid nu are voie să se deplaseze spre adversarii care aşteaptă să joace balonul sau să se deplaseze spre locul unde urmează să cadă balonul, până când jucătorul nu a fost pus în joc.

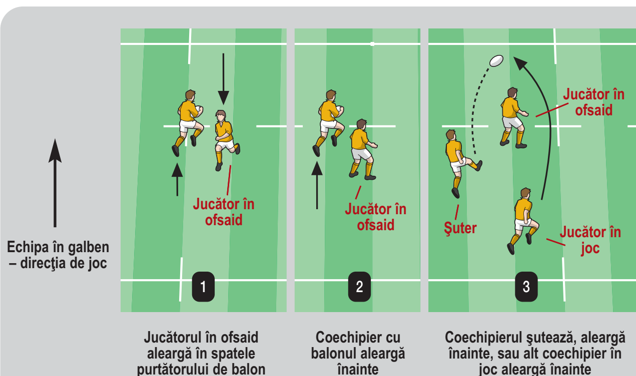
11.2 PUNEREA ÎN JOC PRIN ACŢIUNEA UNUI COECHIPIER

În jocul curent, există trei modalităţi prin care un jucător în ofsaid poate fi pus în joc prin acţiunile acelui jucător sau ale coechipierilor săi:

(a) **Acţiunea jucătorului.** Când un jucător în ofsaid aleargă şi ajunge în spatele coechipierului care a şutat, a atins sau a purtat ultimul balonul, jucătorul este pus în joc.

(b) **Acţiunea purtătorului de balon.** Când un coechipier purtător de balon aleargă şi depăşeşte jucătorul aflat în ofsaid, acel jucător este pus în joc.

(c) **Acţiunea şuterului sau a altui jucător aflat în joc.** Când s-a şutat, un jucător aflat în ofsaid poate fi pus în joc, când este depăşit de şuter sau un coechipier care a fost la acelaşi nivel cu sau în spatele şuterului în momentul execuţiei. Când aleargă înainte, coechipierul poate fi în margine sau margine de ţintă, dar pentru a pune în joc un jucător aflat în ofsaid, el trebuie să revină în suprafaţa de joc.



Jucător pus în joc de un coechipier



11.3 PUNEREA ÎN JOC DE CĂTRE ADVERSARI

În jocul curent sunt trei modalităţi de punere în joc prin acţiunea echipei adverse. Acestea nu se aplică unui jucător aflat în ofsaid sub incidenţa Legii de 10 m.

(a) **Aleargă 5 m cu balonul.** Când un adversar purtător de balon aleargă 5 m, jucătorul în ofsaid este pus în joc.

(b) **Şutează sau pasează.** Când un adversar şutează sau pasează balonul, jucătorul în ofsaid este pus în joc.

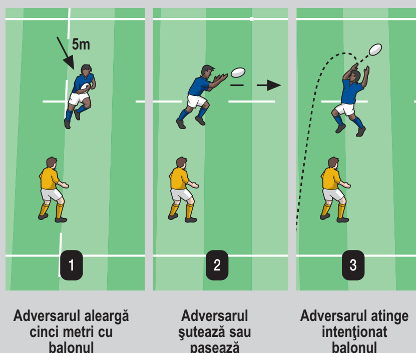
(c) **Atinge intenţionat balonul.** Când un adversar atinge intenţionat balonul, dar nu îl prinde, jucătorul în ofsaid este pus în joc.

Echipa în albastru – direcţia de joc





Echipa în galben – direcţia de joc



Adversarul aleargă cinci metri cu balonul

Adversarul şutează sau pasează

Adversarul atinge intenţionat balonul

Jucător pus în joc de adversari

11.4 OFSAID CONFORM LEGII DE 10 METRI

(a) Când un coechipier al unui jucător aflat în ofsaid a şutat înainte, jucătorul aflat în ofsaid este considerat că ia parte la joc dacă se află în spaţiul delimitat de o linie imaginară, de-a latul terenului, aflată la 10 m de adversarul care aşteaptă să joace balonul sau de locul unde balonul a căzut sau urmează să cadă. Jucătorul în ofsaid trebuie ca imediat să se deplaseze în spatele liniei imaginare aflate la 10 m sau în spatele şuterului, dacă acesta este la o distanţă mai mică de 10 m . În această deplasare, jucătorul nu trebuie să obstrucţioneze un adversar.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(b) În timp ce se îndepărtează, jucătorul în ofsaid nu poate fi pus în joc prin nici o acţiune a echipei adverse. Totuşi, înainte ca jucătorul să iasă din zona de 10 m, el poate fi pus în joc de orice coechipier aflat în joc care aleargă în faţa acestuia.

(c) Când un jucător aflat în ofsaid conform Legii de 10 m atacă un adversar care aşteaptă să prindă balonul, arbitrul va fluiera imediat pentru a sancţiona acest jucător. Orice întârziere poate deveni periculoasă pentru adversar.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(d) Când un jucător aflat în ofsaid conform Legii de 10 m joacă balonul scăpat de un adversar, el trebuie penalizat.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(e) Legea celor 10 m nu este afectată dacă balonul şutat a lovit un stâlp de ţintă sau bara transversală. Important este locul unde cade balonul. Un jucător în ofsaid nu trebuie să se afle în faţa liniei imaginare de 10 m de-a latul terenului.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(f) Legea celor 10 m nu se aplică atunci când un jucător şutează balonul şi un adversar blochează lovitura, iar un coechipier al şuterului, care a fost în faţa liniei imaginare de 10 m, joacă balonul. Adversarul nu „aşteaptă să joace balonul" şi coechipierul este în joc. Legea celor 10 m se aplică dacă balonul atinge sau este jucat de un adversar, altfel decât printr-o încercare de blocare a şutului unui jucător.
Sancţiune: Când un jucător este penalizat pentru ofsaid în joc curent, echipa adversă alege fie o lovitură de pedeapsă pe locul infracţiunii, fie o grămadă ordonată pe locul unde echipa vinovată a jucat ultima oară balonul. Dacă balonul a fost jucat ultima dată în terenul de ţintă al acelei echipe, grămada ordonată se va forma la 5 m de linia de ţintă, în dreptul locului unde balonul a fost jucat.



(g) Dacă mai mulţi jucători în ofsaid se deplasează înainte, după ce un coechipier a şutat balonul, locul infracţiunii este locul jucătorului în ofsaid cel mai apropiat de un adversar care aşteaptă balonul, sau cel mai apropiat de locul unde cade balonul.

11.5 PUNEREA ÎN JOC CONFORM LEGII DE 10 METRI

(a) Jucătorul în ofsaid trebuie să se retragă în spatele liniei imaginare de 10 m; în caz contrar el este pasibil de a fi penalizat.

(b) În timp ce se retrage, el poate fi pus în joc înainte de a se deplasa în spatele liniei de 10 m prin oricare dintre cele trei acţiuni ale echipei sale, prevăzute la punctul 11.2 de mai sus. Totuşi, acest jucător nu poate fi pus în joc de nici o acţiune a echipei adverse.

11.6 OFSAID ACCIDENTAL

(a) Dacă un jucător aflat în ofsaid, nu poate evita să fie atins de balon sau de un coechipier purtător de balon, el este în ofsaid accidental. Dacă echipa jucătorului nu câştigă nici un avantaj din aceasta, jocul va continua. Dacă echipa sa câştigă un avantaj, se va forma o grămadă ordonată, echipa adversă având introducerea balonului.

(b) Când un jucător dă balonul unui coechipier aflat în faţa sa, primitorul se află în ofsaid. Dacă primitorul nu este considerat a fi în ofsaid intenţionat (pentru care se acordă o lovitură de pedeapsă), atunci acesta se află în ofsaid accidental şi se dictează o grămadă ordonată pentru echipa adversă.

11.7 OFSAID DUPĂ UN ÎNAINTE

Când un jucător face un înainte şi un coechipier aflat în ofsaid joacă balonul, jucătorul în ofsaid este pasibil de a fi penalizat dacă jucarea balonului a împiedicat un adversar să câştige un avantaj.

Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

11.8 PUNEREA ÎN JOC A UNUI JUCĂTOR CARE SE RETRAGE ÎN TIMPUL UNEI GRĂMEZI ORDONATE, SPONTANE, AL UNUI MOL SAU AL UNEI MARGINI

Când se formează o grămadă ordonată sau spontană, un mol sau o margine, un jucător aflat în ofsaid care se retrage, aşa cum este prevăzut de Lege, rămâne în ofsaid chiar şi atunci când echipa adversă câştigă posesia şi grămada spontană, molul, grămada ordonată şi marginea s-au terminat. Jucătorul este pus în joc dacă se retrage în spatele liniei de ofsaid specifice fazei respective. Nici o altă acţiune a jucătorului aflat în ofsaid sau a coechipierilor acestuia nu poate să-l pună în joc pe acest jucător.

Dacă jucătorul rămâne în ofsaid, el poate fi pus în joc de acţiunea echipei adverse. Există două astfel de acţiuni:

Adversarul aleargă 5 m cu balonul. Când un adversar purtător de balon a alergat 5 m, jucătorul aflat în ofsaid este pus în joc. Un jucător aflat în ofsaid nu este pus în joc când un adversar pasează balonul. Chiar dacă adversarii pasează balonul de mai multe ori, acţiunea lor nu îl pune în joc pe jucătorul aflat în ofsaid.

Şutul adversarului. Când un adversar şutează balonul, jucătorul aflat în ofsaid este pus în joc.

11.9 ÎNTÂRZIEREA

Un jucător care rămâne în ofsaid întârzie acţiunea. Un astfel de jucător, care împiedică echipa adversă să joace balonul aşa cum doreşte, ia parte la joc şi trebuie penalizat. Arbitrul va urmări ca acest jucător să nu beneficieze de punerea în joc prin acţiunea echipei adverse.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid a jucătorului vinovat

Legea 12 Înainte sau pasa înainte



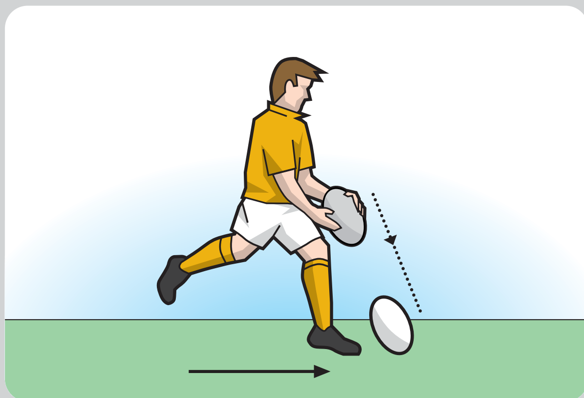
DEFINIŢIE: ÎNAINTE

Un **înainte** are loc atunci când jucătorul pierde posesia balonului, care se îndreaptă înainte, sau când un jucător propulsează balonul înainte cu mâna sau cu braţul, sau când balonul ricoşează spre înainte după ce loveşte mâna sau braţul unui jucător, şi apoi atinge solul sau un alt jucător înainte de a fi reprins de jucătorul iniţial.

„Înainte” înseamnă deplasarea balonului spre linia de balon mort a echipei adverse.

EXCEPŢIE

Rebond. Dacă un jucător blochează balonul în momentul în care un adversar l-a şutat, sau imediat după şut, această acţiune nu este considerată „înainte”, chiar dacă balonul s-a deplasat înainte.



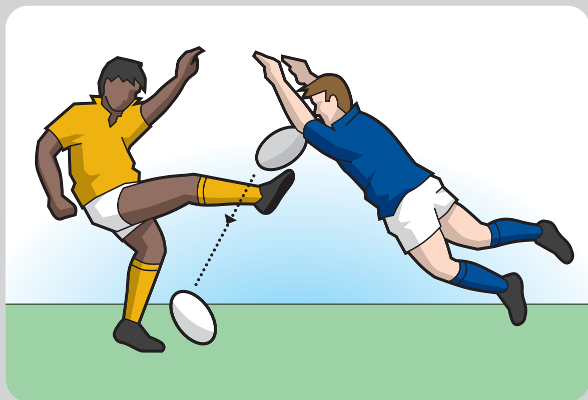
Înainte

DEFINIŢIE: PASA ÎNAINTE

O **pasă înainte** are loc atunci când un purtător de balon aruncă sau pasează balonul înainte. „Înainte" înseamnă deplasarea balonului spre linia de balon mort a echipei adverse.

EXCEPŢIE

Ricoşat spre înainte. Dacă balonul nu este aruncat înainte, dar loveşte un jucător sau pământul şi apoi sare înainte, aceasta nu este o pasă înainte.



Blocarea şutului

Legea 12 Înainte sau pasa înainte

12.1 REZULTATUL UNUI ÎNAINTE SAU AL UNEI PASE ÎNAINTE

(a) **Înainte sau pasa înainte neintenţionate.** Se acordă o grămadă ordonată pe locul greşelii.

(b) **Înainte sau pasa înainte neintenţionate la margine.** Se acordă o grămadă ordonată la 15 m de linia de margine.

(c) **Înainte sau pasa înainte înspre terenul de ţintă.** Dacă un jucător atacant face un înainte sau o pasă înainte în câmpul de joc şi balonul ajunge în terenul de ţintă al adversarilor şi acolo devine mort, se acordă o grămadă ordonată pe locul unde a avut loc înaintele sau pasa înainte.

(d) **Înainte sau pasa înainte în terenul de ţintă.** Dacă un jucător al oricărei echipe face un înainte sau o pasă înainte în terenul de ţintă, se acordă o grămadă ordonată la 5 m pe aceeaşi linie cu locul greşelii, dar nu mai aproape de 5 m faţă de linia de margine.

(e) **Înainte sau pasa înainte intenţionate.** Un jucător nu are voie să facă un înainte sau o pasă înainte intenţionate.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă. O încercare de penalizare trebuie acordată dacă fără această infracţiune probabil s-ar fi marcat o încercare.



ÎN TIMPUL JOCULUI

În câmpul de joc

Legea 13 Lovitura de începere şi loviturile de reîncepere
Legea 14 Balon la pământ – Fără placaj
Legea 15 Placajul. Purtător de balon adus la pământ
Legea 16 Grămada spontană
Legea 17 Molul
Legea 18 Marc

Legea 13 Lovitura de începere şi loviturile de reîncepere



DEFINIŢIE

Lovitura de începere are loc la debutul fiecărei reprize a jocului şi la debutul fiecărei reprize de prelungiri. Lovitura de reîncepere reprezintă reluarea jocului după ce s-a marcat sau după ce s-a realizat un atins la pământ.

13.1 UNDE ŞI CUM SE EXECUTĂ LOVITURA DE ÎNCEPERE

(a) O echipă execută lovitura de începere printr-o lovitură de picior căzută de pe sau din spatele mijlocului liniei de centru.

(b) Daca balonul este şutat printr-un alt procedeu sau dintr-un loc greşit, echipa adversă are două opţiuni:
Repetarea loviturii de începere, sau
Să ceară formarea unei grămezi ordonate la centrul terenului. Această echipă va avea introducerea.

13.2 CINE EXECUTĂ LOVITURILE DE ÎNCEPERE ŞI REÎNCEPERE

(a) La începutul jocului, echipa al cărei căpitan a ales balonul în urma tragerii la sorţi execută lovitura de începere, sau echipa adversă, în cazul în care căpitanul câştigător a ales terenul.

(b) După pauză, lovitura de începere va fi executată de adversarii echipei care a beneficiat de această lovitură la începutul jocului.

(c) După ce s-a marcat, lovitura de reîncepere va fi executată de adversarii echipei care a marcat.

13.3 POZIŢIA ECHIPEI ŞUTERULUI LA O LOVITURĂ DE ÎNCEPERE

Toată echipa şuterului trebuie să se afle în spatele balonului când acesta este şutat. Dacă ei nu se află acolo, se va forma o grămadă ordonată la centru. Adversarii vor introduce balonul.



13.4 POZIŢIA ECHIPEI ADVERSE LA O LOVITURĂ DE ÎNCEPERE

Toată echipa adversă trebuie să stea pe sau în spatele liniei de 10 m. Dacă se află în faţa acelei linii sau dacă atacă înainte ca balonul să fie şutat, lovitura de începere se va repeta.



Lovitură de începere

13.5 LOVITURA DE ÎNCEPERE LA 10 METRI

Dacă balonul ajunge la linia de 10 m a adversarilor sau dacă ajunge la linia de 10 m şi revine în acest spaţiu, jocul va continua.



13.6 LOVITURA DE ÎNCEPERE LA MAI PUŢIN DE 10 METRI JUCATĂ DE UN ADVERSAR

Dacă balonul nu ajunge la linia de 10 m a adversarilor, dar este prima dată jucată de un adversar, jocul va continua.

13.7 LOVITURA DE ÎNCEPERE LA MAI PUŢIN DE 10 METRI CARE NU A FOST JUCATĂ DE UN ADVERSAR

Dacă balonul nu ajunge la linia de 10 m, echipa adversă are două opţiuni:

Repetarea loviturii de începere, sau
Formarea unei grămezi ordonate la centru. Această echipă va avea introducerea.

13.8 BALONUL AJUNGE DIRECT ÎN MARGINE

Balonul trebuie să cadă în câmpul de joc. Dacă este şutat direct în margine, echipa adversă are trei opţiuni:

Repetarea loviturii de începere, sau
Formarea unei grămezi ordonate la centru. Această echipă va avea introducerea, sau
Acceptarea loviturii.

Dacă lovitura este acceptată, repunerea de la margine se execută de pe linia de centru. Dacă balonul este şutat în spatele liniei de centru şi ajunge direct în margine, repunerea se va executa din locul unde balonul a traversat marginea.



13.9 BALONUL AJUNGE ÎN TERENUL DE ŢINTĂ

(a) Dacă balonul a fost şutat în terenul de ţintă, fără a fi atins de un jucător sau a atinge un jucător, echipa adversă are trei opţiuni:

Să culce balonul, sau
Să-l facă mort, sau
Să-l joace.

(b) Dacă echipa adversă culcă balonul sau îl face mort, sau dacă balonul devine mort ajungând în margine de ţintă sau pe sau peste linia de balon mort, ea va avea două opţiuni:

Să beneficieze de o grămadă ordonată la centru, sau
Să se repete lovitura de începere.

(c) Dacă echipa adversă alege să culce balonul sau să-l facă mort, trebuie să o facă fără întârziere. Orice altă acţiune cu balonul a unui jucător apărător înseamnă că jucătorul a ales continuarea jocului.

13.10 LOVITURA DE REÎNCEPERE DE LA 22 METRI

DEFINIŢII

O lovitură de reîncepere de la 22 m este o lovitură de picior căzută executată de echipa în apărare. Aceasta se poate executa oriunde de pe sau din spatele liniei de 22 m.

O lovitură de reîncepre de la 22 m este folosită pentru reluarea jocului după ce un atacant a făcut ca balonul să ajungă în terenul de ţintă, fără nici o infracţiune, şi un apărător l-a făcut acolo mort, sau balonul a ajuns în margine de ţintă sau pe sau peste linia de balon mort.

13.11 ÎNTÂRZIEREA REÎNCEPERII DE LA 22 METRI

Lovitura de reîncepere de la 22 m trebuie executată fără întârziere.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 22 m



13.12 LOVITURA DE REÎNCEPERE DE LA 22 METRI EXECUTATĂ INCORECT

Dacă balonul este şutat incorect sau dintr-un loc greşit, echipa adversă are două opţiuni:

Să se repete lovitura, sau
Să ceară formarea unei grămezi ordonate la centrul liniei de 22 m. Această echipă va avea introducerea.

13.13 LA LOVITURA DE REÎNCEPERE DE LA 22 METRI BALONUL TREBUIE SĂ TRAVERSEZE LINIA

(a) Dacă balonul nu traversează linia de 22 m, echipa adversă are două opţiuni:

Să se repete lovitura, sau
Să ceară formarea unei grămezi ordonate la centrul liniei de 22 m. Această echipă va avea introducerea.

(b) Dacă balonul traversează linia de 22 m, dar revine, jocul va continua.

(c) Dacă balonul nu traversează linia de 22 m, se poate lăsa avantaj. Un adversar care joacă balonul poate marca o încercare.

13.14 LOVITURA DE REÎNCEPERE DE LA 22 METRI EXECUTATĂ DIRECT ÎN MARGINE

Balonul trebuie să cadă în câmpul de joc. Dacă este şutat direct în margine, echipa adversă are trei opţiuni:

Să se repete lovitura, sau
Să beneficieze de o grămadă ordonată la centrul liniei de 22 m, sau
Să accepte lovitura. Dacă o acceptă, repunerea de la margine se va face de pe linia de 22 m.

13.15 LOVITURA DE REÎNCEPERE DE LA 22 METRI EXECUTATĂ ÎN TERENUL DE ŢINTĂ ADVERS

(a) Dacă balonul a fost şutat în terenul de ţintă advers, fără a fi atins de un jucător sau a atinge un jucător, echipa adversă are trei opţiuni:

Să culce balonul, sau
Să-l facă mort, sau
Să-l joace.

(b) Dacă echipa adversă culcă balonul sau îl face mort, sau dacă balonul devine mort ajungând în margine de ţintă sau pe sau peste linia de balon mort, ea va avea două opţiuni:

Să beneficieze de o grămadă ordonată la centrul linie de 22 de metri, sau
Să se repete lovitura de reîncepere de la 22 m.

(c) Dacă echipa adversă alege să culce balonul sau să-l facă mort, trebuie să o facă fără întârziere. Orice altă acţiune cu balonul a unui jucător apărător înseamnă că jucătorul a ales continuarea jocului.

13.16 ECHIPA ŞUTERULUI

(a) Toată echipa şuterului trebuie să se afle în spatele balonului, atunci când el este şutat. Dacă nu, se va forma o grămadă ordonată la centrul liniei de 22 m. Echipa adversă va avea introducerea.

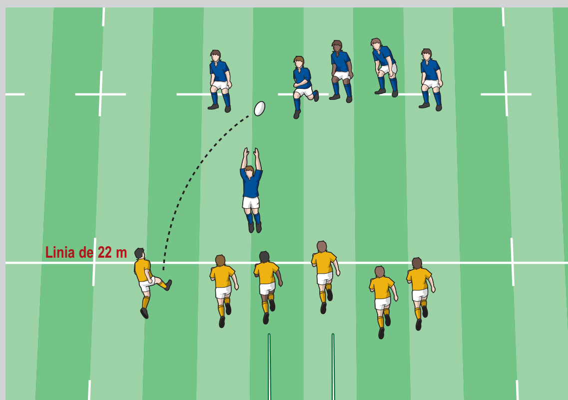
(b) Totuşi, dacă lovitura se execută atât de rapid încât jucătorii echipei şuterului, care se retrag, se află încă în faţa balonului, ei nu vor fi penalizaţi. Ei nu trebuie să se oprească din retragere până când nu au fost puşi în joc printr-o acţiune a unui coechipier. Ei nu trebuie să ia parte la joc până când nu au fost puşi în joc în acest fel.
Sancţiune: Grămadă ordonată la centrul liniei de 22 m, echipa adversă având introducerea



13.17 ECHIPA ADVERSĂ

(a) Echipa adversă nu trebuie să atace dincolo de linia de 22 m înainte ca balonul să fie şutat.
Sancţiune: Lovitură liberă pe locul infracţiunii

(b) Dacă un adversar se află în spaţiul de 22 m şi întârzie sau obstrucţionează reînceperea, acesta se face vinovat de conduită incorectă.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de 22 m



Lovitură de reîncepere de la 22 m

DEFINIŢII

Această situaţie apare când balonul este disponibil pe sol şi un jucător plonjează pentru a-l lua, cu excepţia momentului următor unei grămezi ordonate sau spontane.

Altă situaţie apare când jucătorul este la pământ în posesia balonului fără să fi fost placat.

Jocul este practicat de jucătorii care sunt în picioare. Un jucător nu are voie să facă balonul nejucabil căzând pe pământ. Nejucabil înseamnă că balonul nu este imediat disponibil nici unei echipe pentru ca jocul să continue.

Un jucător care face balonul nejucabil, sau care obstrucţionează echipa adversă căzând la pământ contrazice scopul şi spiritul jocului şi trebuie penalizat.

Un jucător care nu este placat, dar care cade la pământ în timp ce ţine balonul sau un jucător care cade la pământ şi culege balonul, trebuie să acţioneze imediat.

14.1 JUCĂTORI LA PĂMÂNT

(a) Jucătorul trebuie să facă imediat una din următoarele trei acţiuni:

- Să se ridice cu balonul
- Să paseze balonul
- Să elibereze balonul

Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(b) Jucătorul care pasează sau eliberează balonul trebuie de asemenea să se ridice sau să se îndepărteze imediat.

Sancţiune: Lovitură de pedeapsă



(c) Un jucător nu are voie să fie culcat pe sau lângă balon pentru a împiedica adversarii să intre în posesia lui.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(d) Un jucător aflat la pământ nu are voie să placheze sau să încerce să placheze un adversar.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

14.2 JUCĂTORI AFLAŢI ÎN PICIOARE

(a) Căzut peste jucătorul aflat la sol cu balonul. Un jucător nu are voie să cadă intenţionat peste un jucător cu balonul care se află la pământ.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

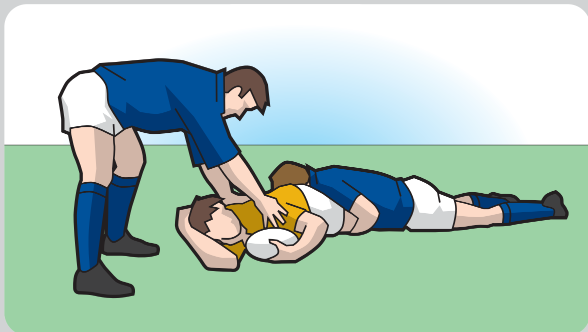
(b) Căzut peste jucătorii aflaţi la sol lângă balon. Un jucător nu are voie să cadă intenţionat peste jucătorii care se află la pământ cu balonul între ei sau în apropierea lor.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

Legea 15 Placajul. Purtător de balon adus la pământ



DEFINIŢII

Un placaj are loc atunci când purtătorul de balon este ţinut de unul sau mai mulţi adversari şi este adus la pământ.
Un purtător de balon care nu este ţinut nu este considerat jucător placat şi placajul nu a avut loc.
Jucatorii adverşi care îl ţin pe purtătorul de balon şi îl aduc la sol şi, de asemenea, ajung la sol, sunt numiţi placheuri.
Jucatorii adverşi care îl ţin pe purtătorul de balon şi care nu ajung la sol nu sunt numiţi placheuri.



Placaj

15.1 UNDE POATE AVEA LOC UN PLACAJ

Un placaj poate avea loc numai în câmpul de joc.



15.2 CÂND NU POATE AVEA LOC UN PLACAJ

Când purtătorul de balon este ţinut de un adversar şi un coechipier se leagă de purtătorul de balon, s-a format un mol şi un placaj nu mai poate avea loc.

15.3 ADUS LA PĂMÂNT – DEFINIŢIE

(a) Dacă purtătorul de balon are unul sau ambii genunchi pe sol, acest jucător a fost „adus la pământ".

(b) Dacă purtătorul de balon stă pe pământ sau deasupra unui alt jucător aflat la pământ, purtătorul de balon a fost 'adus la pământ'.

15.4 PLACHEURUL

(a) Când un jucător placheazǎ un adversar şi amândoi ajung la pământ, placheurul trebuie să elibereze imediat jucătorul placat.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(b) Placheurul trebuie să se ridice imediat sau să se îndepărteze de jucătorul placat sau de balon.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(c) Placheurul trebuie să se ridice înainte de a juca balonul. După ce s-a ridicat, placheurul poate să joace balonul din orice direcţie.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

15.5 JUCĂTORUL PLACAT

(a) Un jucător placat nu are voie să fie culcat pe sau lângă balon pentru a împiedica adversarii să intre în posesia lui. El trebuie să încerce să facă balonul imediat disponibil pentru ca jocul să continue.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(b) Un jucător placat trebuie să paseze sau să elibereze imediat balonul. Acel jucător trebuie, de asemenea, să se ridice sau să se îndepărteze de el imediat.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă



(c) Un jucător placat poate elibera balonul punându-l pe sol, în orice direcţie, cu condiţia ca aceasta să se facă imediat.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(d) Un jucător placat poate elibera balonul împingându-l pe sol, în orice direcţie, exceptând spre înainte, cu condiţia ca aceasta să se facă imediat.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(e) Dacă jucătorii adverşi, care sunt în picioare, încearcă să joace balonul, jucătorul placat trebuie să-l elibereze.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă







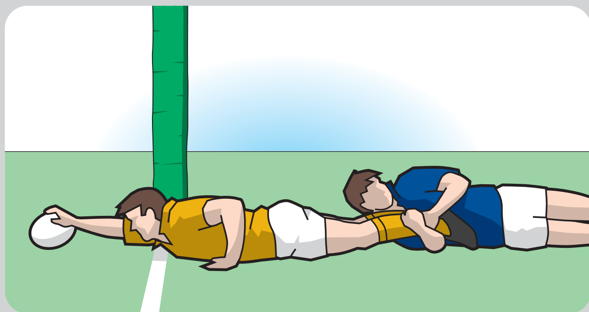


Jucătorul placat trebuie să elibereze balonul imediat



(f) Dacă un jucător placat, din inerţie, ajunge în terenul de ţintă, el poate marca o încercare sau poate face un atins la pământ.

(g) Dacă jucătorii sunt placaţi lângă linia de ţintă, aceşti jucători pot, imediat, să se întindă cu balonul şi să-l culce pe sau dincolo de linia de ţintă pentru a marca o încercare sau pentru a face un atins la pământ.



Un jucător placat lânga linia de ţintă se poate întinde şi culca balonul pentru a marca o încercare

15.6 ALŢI JUCĂTORI

(a) După un placaj, toţi ceilalţi jucători trebuie să fie în picioare când joacă balonul. Jucătorii sunt în picioare dacă nici o altă parte a corpului lor nu se sprijină pe sol sau pe jucătorii aflaţi pe pământ.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

Excepţie: Balonul ajunge în terenul de ţintă. După un placaj, în apropierea liniei de ţintă, dacă balonul a fost eliberat şi a ajuns în terenul de ţintă, oricare jucător, inclusiv un jucător aflat la pământ, poate să culce balonul.





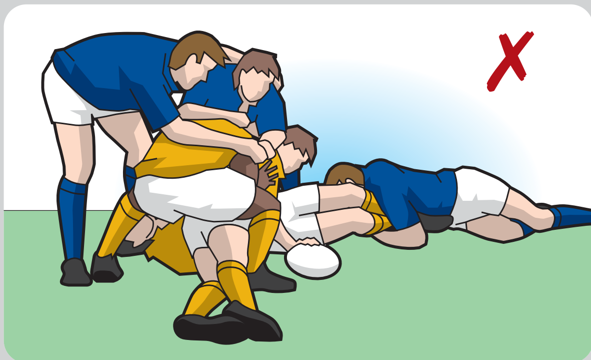
După un placaj, toţi jucătorii trebuie să fie în picioare când joacă balonul



Jucător care nu este în picioare şi joacă balonul după un placaj

Legea 15 Placajul. Purtător de balon adus la pământ





Jucător care nu este în picioare şi joacă balonul după un placaj

(b) După un placaj, jucătorii aflaţi în picioare pot încerca să câştige posesia balonului, luând balonul din posesia purtătorului de balon.

(c) Jucătorii adverşi purtătorului de balon, care rămân în picioare, dar ţin de purtătorul de balon în momentul în care acesta este placat, trebuie să elibereze balonul şi purtătorul de balon. Aceşti jucători pot apoi să joace balonul, cu condiţia să fie în picioare şi să facă acesta din spatele balonului şi direct din spatele jucătorului placat sau al placheurului cel mai apropiat de linia de ţintă a acestor jucători.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(d) La un placaj sau în apropierea unui placaj, alţi jucători care vor să joace balonul trebuie să o facă din spatele balonului şi direct din spatele jucătorului placat sau al placheurului cel mai apropiat de linia de ţintă a acestor jucători.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă



(e) Orice jucător care câştigă posesia balonului după un placaj, trebuie să joace balonul imediat deplasându-se de acolo, pasând sau şutând balonul.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(f) Orice jucător care câştigă primul posesia balonului nu are voie sa cadă la pământ în zona sau în apropierea zonei placajului, decât dacă este placat de un adversar.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(g) Orice jucător care câştigă primul posesia balonului la un placaj sau în apropierea acestuia poate fi placat de un jucător advers cu condiţia ca acesta să o facă din spatele balonului şi direct din spatele jucătorului placat sau al placheurului aflat cel mai aprope de linia de ţintă a acestui jucător.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(h) După un placaj, nici un jucător aflat la pământ nu are voie să împiedice un adversar de a intra în posesia balonului.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(i) După un placaj, nici un jucător aflat la pământ nu are voie să placheze sau să încerce să placheze un adversar.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(j) Când un jucător placat se întinde pentru a culca balonul pe sau peste linia de ţintă pentru a marca o încercare, un adversar poate smulge balonul din posesia jucătorului, dar nu are voie să şuteze balonul.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

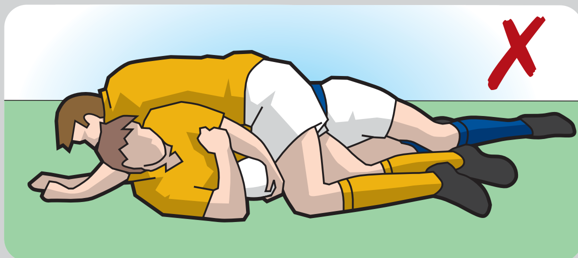
15.7 PRACTICI INTERZISE

(a) Nici un jucător nu poate împiedica jucătorul placat să paseze balonul.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(b) Nici un jucător nu poate împiedica jucătorul placat să elibereze balonul şi să se ridice în picioare sau să se îndepărteze de el.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă



(c) Nici un jucător nu are voie să cadă pe sau lângă jucătorii aflaţi la pământ după un placaj, balonul aflându-se între ei sau lângă ei.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă



Niciun jucător nu are voie să cadă pe sau peste jucătorul placat

(d) Jucătorii aflaţi în picioare nu au voie să atace sau să obstrucţioneze un adversar care nu este în apropierea balonului.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(e) Pericol: Nereuşita de a pasa sau a elibera balonul. Pericolul poate să apară dacă un jucător placat nu reuşeşte să elibereze balonul sau să se îndepărteze de el imediat, sau dacă acel jucător este împiedicat să o facă. Dacă se întâmplă una dintre aceste situaţii, arbitrul trebuie să dicteze imediat o lovitură de pedeapsă.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

15.8 DUBII PRIVIND EVALUAREA SITUAŢIEI

Dacă balonul devine nejucabil la un placaj şi există îndoieli privind care jucător nu a respectat Legea, arbitrul dictează o grămadă ordonată imediat, introducerea aparţinând echipei care avansa înaintea opririi jocului sau, dacă nici o echipă nu avansa, echipei aflate în atac.

DEFINIŢII

Grămada spontană este o fază a jocului în care unul sau mai mulţi jucători din fiecare echipă, care se află în picioare, în contact fizic, se adună în jurul balonului aflat la pământ. Jocul curent s-a încheiat.

Rucking. Jucătorii sunt în această situaţie când ei se află într-o grămadă spontană şi, folosind picioarele, încearcă să câştige sau să păstreze posesia balonului, fără a se face vinovaţi de antijoc.





Grămadă spontană

Legea 16 Grămada spontană



16.1 FORMAREA GRĂMEZII SPONTANE

(a) **Unde poate avea loc o grămadă spontană.** O grămadă spontană poate avea loc numai în câmpul de joc.

(b) **Cum se poate forma o grămadă spontană.** Jucătorii sunt în picioare. Cel puţin un jucător trebuie să fie în contact fizic cu un adversar. Balonul este pe sol. Dacă balonul nu se află pe sol din orice motiv, grămada spoontană nu s-a format.

16.2 ALĂTURAREA LA GRĂMADA SPONTANĂ

(a) Toţi jucătorii care formează, se alătură sau iau parte la o grămadă spontană trebuie să aibă capetele şi umerii peste nivelul şoldurilor.
Sancţiune: Lovitură liberă

(b) Un jucător care se alătură unei grămezi spontane trebuie să se lege de un coechipier sau de un adversar folosind întregul braţ. Legarea trebuie fie să preceadă, fie să se realizeze simultan cu iniţierea unui contact cu orice altă parte a corpului jucătorului care se alătură grămezii spontane.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(c) Punerea unei mâini pe alt jucător din grămada spontană nu înseamnă legare.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(d) Toţi jucătorii care formează, se alătură sau iau parte la o grămadă spontană trebuie să fie în picioare.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

16.3 DESFĂŞURAREA GRĂMEZII SPONTANE

(a) Jucătorii dintr-o grămadă spontană trebuie să se străduiască să rămână în picioare.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(b) Un jucător nu are voie să cadă sau să îngenuncheze intenţionat într-o grămadă spontană. Acesta este joc periculos.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(c) Un jucător nu are voie să provoace intenţionat prăbuşirea unei grămezi spontane. Acesta este joc periculos.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(d) Un jucător nu are voie să sară deasupra unei grămezi spontane.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(e) Jucătorii trebuie să aibă capul şi umerii deasupra nivelului şoldurilor.
Sancţiune: Lovitură liberă

(f) Un jucător care face rucking pentru balon nu trebuie să se ocupe de jucătorii aflaţi la pământ. Acest jucător care face rucking pentru balon trebuie să încerce să păşească peste jucătorii aflaţi la pământ şi nu are voie să-i calce intenţionat. Un jucător care face rucking trebuie să o facă cât mai aproape de balon.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

16.4 ALTE INFRACŢIUNI LA GRĂMADA SPONTANĂ

(a) Este interzisă reintroducerea balonului în grămada spontană.
Sancţiune: Lovitură liberă

(b) Jucătorii nu au voie să joace cu mâna balonul aflat în grămada spontană, cu excepţia situaţiei de după un placaj, când aceşti jucători sunt în picioare şi au mâinile pe balon înainte ca grămada spontană să se formeze.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(c) Jucătorii nu au voie, în grămada spontană, să culeagă balonul cu ajutorul picioarelor.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(d) Jucătorii aflaţi la pământ în sau lângă o grămadă spontană trebuie să încerce să se îndepărteze de balon. Aceşti jucători nu au voie să se ocupe în nici un mod de balonul aflat în grămada spontană sau când acesta iese din ea.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(e) Un jucător nu are voie să cadă pe sau lângă balon atunci când acesta iese din grămada spontană.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(f) Un jucător nu are voie să întreprindă vreo acţiune care să-i facă pe adversari să creadă că balonul a ieşit din grămada spontană, în timp ce el se află încă acolo.
Sancţiune: Lovitură liberă

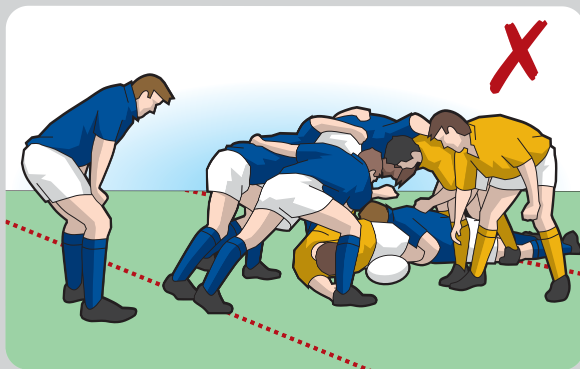
Legea 16 Grămada spontană



16.5 OFSAID LA GRĂMADA SPONTANĂ

(a) **Linia de ofsaid.** Sunt două linii de ofsaid paralele cu liniile de ţintă, câte una pentru fiecare echipă. Fiecare dintre linii trece prin ultimul picior al ultimului jucător din grămada spontană. Dacă ultimul picior al ultimului jucător din grămada spontană este pe sau în spatele liniei de ţintă, linia de ofsaid a echipei aflate în apărare este linia de ţintă.

(b) Jucătorii trebuie fie să se alăture la grămada spontană, fie să se retragă imediat în spatele liniei de ofsaid. Dacă un jucător întârzie lângă grămada spontană, el se află în ofsaid.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă



La o grămadă spontană sau la un mol, linia de ofsaid trece prin ultimul picior al jucătorilor acelei echipe. Jucătorul îmbrăcat în galben de pe partea dreaptă este în ofsaid.

(c) **Jucători care se alătură sau se realătură grămezii spontane.** Un jucător care se alătură la grămada spontană, trebuie să o facă din spatele picioarelor ultimului coechipier din grămada spontană. Un jucător poate să se lege alături de ultimul coechipier. Dacă jucătorul se alătură la grămada spontană de pe partea adversarilor sau în faţa ultimului coechipier, acest jucător este în ofsaid. Un jucător poate să se lege de un adversar cu condiţia să nu o facă din poziţie de ofsaid.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid a echipei vinovate

(d) **Jucători care nu se alătură grămezii spontane.** Dacă un jucător se află în faţa liniei de ofsaid şi nu se alătură la grămada spontană, acesta trebuie să se retragă imediat în spatele liniei de ofsaid. Dacă un jucător care se află în spatele liniei de ofsaid o depăşeşte şi nu se alătură grămezii spontane, el este în ofsaid.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid a echipei vinovate

16.6 TERMINAREA NORMALĂ A GRĂMEZII SPONTANE

Grămada spontană se termină cu succes când balonul părăseşte grămada spontană sau când balonul este pe sau dincolo de linia de ţintă.

16.7 NEFINALIZAREA GRĂMEZII SPONTANE

(a) O grămadă spontană nu este finalizată când balonul devine nejucabil şi o grămadă ordonată este dictată.

Echipa care avansa imediat înainte ca balonul să devină nejucabil în grămada spontană va avea introducerea balonului.

Dacă nicio echipă nu avansa, sau dacă arbitrul nu poate decide care echipă avansa înainte ca balonul să devină nejucabil în grămada spontană, echipa care înainte de formarea grămezii spontane avansa va avea introducerea balonului.

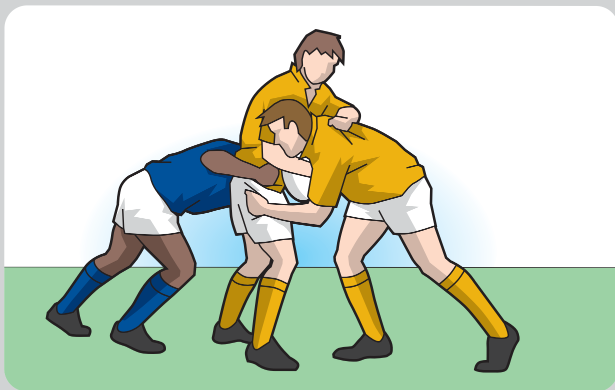
Dacă nicio echipă nu avansa, echipa în atac va avea introducerea balonului.

(b) Înainte ca arbitrul să fluiere pentru a dicta o grămadă ordonată, el trebuie să lase un timp rezonabil pentru ca balonul să iasă, în special când o echipă avansează. Dacă grămada spontană se opreşte sau arbitrul decide că probabil balonul nu va ieşi într-un timp rezonabil, el trebuie să dicteze o grămadă ordonată.

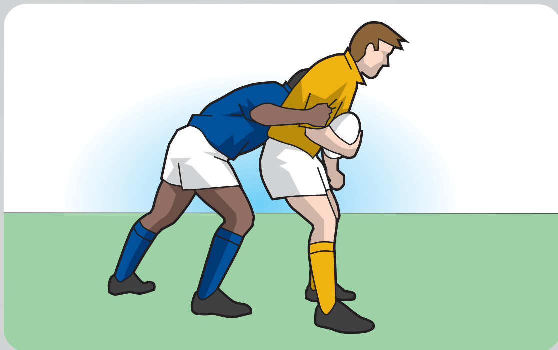
Legea 17 Molul

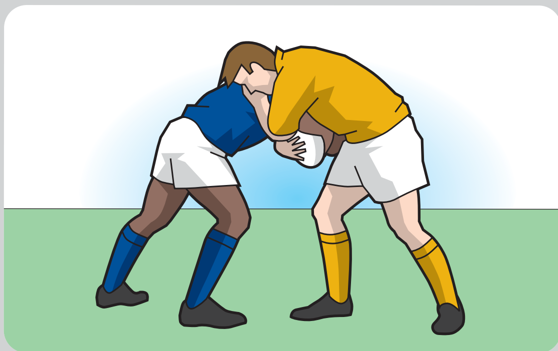
DEFINIŢIE

Un mol începe atunci când un jucător purtător de balon este ţinut de unul sau mai mulţi adversari şi unul sau mai mulţi coechipieri ai purtătorului de balon se leagă de acesta. Astfel, atunci când începe, un mol este format din cel puţin trei jucători, toţi în picioare; purtătorul de balon şi câte un jucător din fiecare echipă. Toţi jucătorii implicaţi trebuie să fie prinşi în mol sau să fie legaţi de mol şi trebuie să fie în picioare, în mişcare către una dintre liniile de ţintă. Jocul curent s-a încheiat.



Mol





Molul nu s-a format

Legea 17 Molul

17.1 FORMAREA UNUI MOL

(a) **Unde poate avea loc un mol.** Un mol poate avea loc numai în câmpul de joc.

17.2 ALĂTURAREA LA MOL

(a) Jucătorii care se alătură unui mol trebuie să aibă capul şi umerii deasupra nivelului şoldurilor.
Sancţiune: Lovitură liberă

(b) Un jucător trebuie să fie înglobat în sau legat la mol, şi nu pe lângă el.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(c) Punerea unei mâini pe un jucător aflat în mol nu constituie legare.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(d) **Jucătorii trebuie să se afle în picioare.** Ei trebuie să se străduiască să rămână în picioare. Purtătorul de balon dintr-un mol poate să ajungă la pământ cu condiţia ca balonul să fie eliberat imediat şi jocul să continue.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(e) Un jucător nu are voie să prăbuşească molul intenţionat. Acesta este joc periculos.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(f) Un jucător nu are voie să sară pe mol.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

17.3 ALTE INFRACŢIUNI LA MOL

(a) Un jucător nu are voie să încerce să tragă un adversar afară din mol.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(b) Un jucător nu trebuie să întreprindă nici o acţiune care să determine echipa adversă să creadă că balonul a ieşit din mol în timp ce acesta este încă acolo.
Sancţiune: Lovitură liberă.

17.4 OFSAID LA MOL

(a) **Linia de ofsaid.** Sunt 2 linii de ofsaid paralele cu liniile de ţintă, câte una pentru fiecare echipă. Fiecare dintre linii trece prin ultimul picior al ultimului jucător din mol. Dacă ultimul picior al ultimului jucător din mol este pe sau în spatele liniei de ţintă, linia de ofsaid a echipei aflate în apărare este linia de ţintă.

(b) Un jucător trebuie fie să se alăture la mol, fie să se retragă imediat în spatele liniei de ofsaid. Dacă un jucător întârzie lângă mol, el se află în ofsaid.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid a echipei vinovate

(c) **Jucători care se alătură molului.** Toţi jucătorii care se alătură molului trebuie să o facă din spatele picioarelor ultimului coechipier din mol. Un jucător poate să se lege alături de ultimul coechipier. Dacă jucătorul se alătură la mol de pe partea adversarilor sau în faţa ultimului coechipier, acest jucător este în ofsaid.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid a echipei vinovate

(d) **Jucători care nu se alătură molului.** Toţi jucătorii care se află în faţa liniei de ofsaid şi nu se alătură la mol trebuie să se retragă imediat în spatele liniei de ofsaid. Un jucător care nu face acest lucru este în ofsaid. Dacă un jucător care se află în spatele liniei de ofsaid o depăşeşte şi nu se alătură molului, el este în ofsaid.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid a echipei vinovate

(e) **Jucători care se desprind sau care se realătură la mol.** Dacă un jucător părăseşte molul, el trebuie să se retragă imediat în spatele liniei de ofsaid, altfel jucătorul este în ofsaid. Dacă jucătorul se realătură în faţa ultimului coechipier din mol, el este în ofsaid. Jucătorul poate să revină alături de ultimul coechipier.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid a echipei vinovate

(f) Atunci când jucătorii echipei care nu are posesia balonului într-un mol se retrag din mol în mod voluntar, astfel încât nu mai rămâne nici un jucător al acestei echipe în mol, molul poate continua şi vor exista două linii de ofsaid. Linia de ofsaid pentru echipa care are posesia balonului trece prin ultimul picior al ultimului jucător din mol, iar pentru echipa care nu are posesia balonului linia de ofsaid este o linie care trece prim primul picior al celui mai avansat jucător al echipei care are posesia balonului.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(g) Atunci când jucătorii echipei care nu are posesia balonului într-un mol se retrag din mol în mod voluntar, astfel încât nu mai rămâne nici un jucător al acestei echipe în mol, jucătorii acestei echipe pot să se realăture molului, cu condiţia ca primul jucător să se lege de cel mai avansat jucător al echipei care are posesia balonului.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

17.5 TERMINAREA NORMALĂ A MOLULUI

Molul se termină cu succes atunci când:
• balonul sau un jucător cu balonul părăseşte molul
• balonul este pe sol
• balonul este pe sau dincolo de linia de ţintă.

17.6 NEFINALIZAREA MOLULUI

(a) Un mol nu este finalizat dacă rămâne staţionar sau se opreşte din avansare mai mult de 5 secunde şi o grămadă ordonată este dictată.

(b) Un mol nu este finalizat dacă balonul devine nejucabil sau dacă molul se prăbuşeşte (nu ca rezultat al antijocului) şi o grămadă ordonată este dictată.

(c) **Grămadă ordonată după mol.** Balonul va fi introdus de echipa care nu avea posesia când a început molul. Dacă arbitrul nu poate decide care echipă avea posesia balonului, va dicta o grămadă ordonată, introducerea având-o echipa care avansa înainte de oprirea molului. Dacă nici o echipă nu avansa, echipa în atac va avea introducerea balonului.

(d) Când un mol rămâne staţionar sau este oprită mişcarea de avansare mai mult de 5 secunde, dar balonul este deplasat şi arbitrul îl poate vedea, se acordă un timp rezonabil pentru ca balonul să iasă. Dacă balonul nu iese într-un timp rezonabil, arbitrul va dicta o grămadă ordonată.

(e) Când un mol a încetat să mai avanseze, el poate să-şi reia mişcarea cu condiţia să o facă într-un interval de 5 secunde. Dacă molul este oprit a doua oară şi dacă balonul este deplasat şi arbitrul îl poate vedea, se va acorda un timp rezonabil pentru ca balonul să iasă. Dacă balonul nu iese într-un timp rezonabil, arbitrul va dicta o grămadă ordonată.

(f) Când balonul din mol devine nejucabil, arbitrul nu va permite o luptă prelungită pentru el. El va dicta o grămadă ordonată.

(g) Dacă purtătorul de balon ajunge la pământ, inclusiv dacă stă pe unul sau ambii genunchi sau este aşezat, arbitrul va dicta o grămadă ordonată exceptând cazul în care balonul devine imediat disponibil.

(h) **Grămadă ordonată după mol când prinzătorul este ţinut.** Dacă un jucător prinde balonul direct din şutul unui adversar, exceptând dintr-o lovitură de începere sau de reîncepere şi jucătorul este imediat ţinut de un adversar, se poate forma un mol. Dacă molul rămâne apoi staţionar, este oprită mişcarea de avansare mai mult de 5 secunde, sau dacă balonul devine nejucabil şi se dictează o grămadă ordonată, introducerea balonului o va avea echipa prinzătorului.

‘Direct din şutul unui adversar’ înseamnă că balonul nu a atins un alt jucător sau pământul înainte ca jucătorul să-l fi prins.

Legea 18 Marc

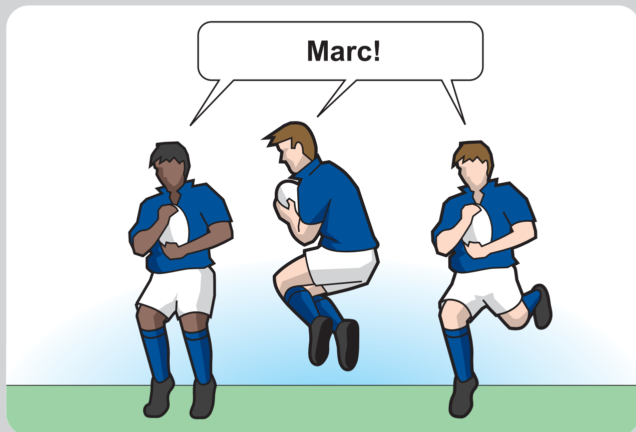
DEFINIŢII

Pentru a face un marc, un jucător trebuie să se afle pe sau în spatele propriei linii de 22 m. Un jucător care are un picior pe linia de 22 m sau în spatele ei se consideră a fi în „22". Jucătorul trebuie să facă o prindere clară, direct din şutul unui adversar, şi în acelaşi timp să strige „Marc". Un marc nu poate fi făcut din lovitură de începere sau din lovitură de reîncepere, cu excepţia loviturii de reîncepere de la 22 m.

Pentru marc se acordă o lovitură de picior. Lovitura se va executa din locul unde a fost făcut marcul.

Un jucător poate face un marc chiar dacă balonul a atins un stâlp de ţintă sau bara transversală înainte de a fi prins.

Un jucător al echipei aflate în apărare poate face un marc în propriul teren de ţintă.



Marc

Legea 18 Marc

18.1 DUPĂ MARC

Arbitrul trebuie să fluiere imediat pentru a acorda o lovitură de picior jucătorului care a făcut marcul.

18.2 LOVITURA ACORDATĂ

Lovitura este acordată pe locul unde a fost făcut marcul. Dacă marcul este în terenul de ţintă, lovitura este acordată la 5 m de linia de ţintă, pe o linie ce trece prin marc.

18.3 LOCUL EXECUTĂRII LOVITURII

Lovitura de picior este executată pe semn sau în spatele lui, pe o linie care trece prin marc.

18.4 CINE EXECUTĂ

Lovitura este executată de jucătorul care a făcut marcul. Dacă acel jucător nu poate executa lovitura în mai puţin de un minut, se va forma o grămadă ordonată pe locul marcului, echipa acestui jucător având introducerea balonului. Dacă marcul a fost făcut în terenul de ţintă, grămada ordonată acordată se va forma la 5 m de terenul de ţintă, pe o linie care trece prin marc.

18.5 CUM SE EXECUTĂ LOVITURA

La executarea unei lovituri acordate după un marc se vor aplica prevederile Legii 21 - Lovituri libere.

18.6 GRĂMADA ORDONATĂ ALTERNATIVĂ

(a) Echipa jucătorului care a făcut marcul poate alege o grămadă ordonată.

(b) **Locul grămezii ordonate.** Dacă marcul este în câmpul de joc, grămada ordonată va fi pe locul marcului, dar nu la mai puţin de 5 m de linia de margine. Dacă marcul este în terenul de ţintă, grămada ordonată va fi la 5 m de linia de ţintă pe o linie trecând prin marc, dar nu la mai puţin de 5 m de linia de margine.

(c) **Cine introduce.** Introducerea balonului o va avea echipa jucătorului care a făcut marcul.

18.7 LOVITURA DE PEDEAPSĂ ACORDATĂ

(a) Un adversar, în joc sau în ofsaid, nu are voie să atace jucătorul care a făcut marc, după fluierul arbitrului.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă.

(b) **Unde este executată lovitura de pedeapsă.** Dacă jucătorul vinovat se află în joc, lovitura va fi executată pe locul infracţiunii. Dacă jucătorul vinovat se află în ofsaid, lovitura va fi executată pe locul aflat pe linia de ofsaid. (Legea 11 - Ofsaid şi „în joc” în jocul curent).

(c) **Lovitura de pedeapsă.** Orice jucător din echipa nevinovată poate executa această lovitură.



ÎN TIMPUL JOCULUI

Reluarea jocului

Legea 19 Margine şi aliniament
Legea 20 Grămada ordonată
Legea 21 Lovituri de pedeapsă şi libere

Legea 19 Margine şi aliniament

MARGINE

DEFINIŢII

'Şutat direct în margine' înseamnă că balonul a fost şutat în margine fără a cădea în suprafaţa de joc şi fără a atinge un jucător sau arbitrul.

'22'-ul este suprafaţa cuprinsă între linia de ţintă şi linia de 22 m, incluzând linia de 22 m şi ***excluzând linia de ţintă***.

Linia de repunere este o linie imaginară în câmpul de joc, perpendiculară pe linia de margine pe locul din care balonul se va repune.

Balonul este în margine când, fără a fi purtat de un jucător atinge linia de margine sau orice sau pe oricine, aflat pe sau dincolo de linia de margine.

Balonul este în margine când un jucător îl poartă şi acesta (sau balonul) atinge linia de margine sau pământul dincolo de această linie. Locul unde purtătorul de balon (sau balonul) a atins sau a traversat linia de margine este locul pe unde balonul a ieşit în margine.

Balonul este în margine dacă un jucător prinde balonul având un picior pe linia de margine sau pe pământ dincolo de această linie. Dacă un jucător are un picior în câmpul de joc şi unul în margine şi acest jucător ţine balonul, atunci balonul este în margine.

Dacă balonul traversează linia de margine sau linia de margine de ţintă, şi este prins de un jucător care are ambele picioare în suprafaţa de joc, balonul nu este în margine sau în margine de ţintă. Un astfel de jucător poate lovi balonul în suprafaţa de joc.

Dacă un jucător sare şi prinde balonul, ambele picioare trebuie să aterizeze în suprafaţa de joc, altfel balonul este în margine sau în marginea de ţintă.

Un jucător aflat în margine poate şuta sau lovi balonul, fără să-l ţină, cu condiţia ca balonul să nu fi traversat planul liniei de margine. Planul liniei de margine este spaţiul vertical care se ridică de pe linia de margine.

19.1 REPUNEREA

FĂRĂ CÂŞTIG DE TEREN

(a) **Şutarea directă a balonului în margine din afara propriei suprafeţe de 22 m.** Cu excepţia unei lovituri de pedeapsă, atunci când un jucător aflat oriunde în câmpul de joc, dar nu în propriul 22 m, şutează direct în margine, nu va exista câştig de teren. Repunerea va fi executată fie de pe aceeaşi linie cu locul de unde balonul a fost şutat, fie de pe locul unde balonul a traversat marginea, dacă acel loc este mai aproape de linia de ţintă a acelui jucător.

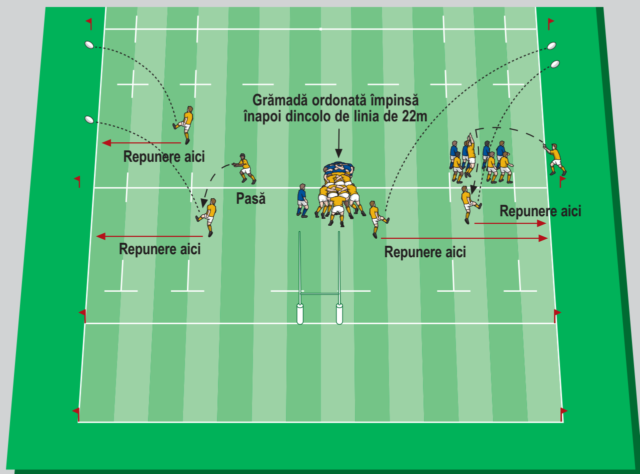
(b) **Atunci când o echipă determină introducerea balonului în propriul spaţiu de 22 m.** Atunci când un jucător apărător joacă balonul în afara spaţiului de 22 m şi balonul ajunge în spaţiul de 22 m sau în terenul de ţintă ale acelui jucător, fără să atingă un adversar, şi apoi acel jucător sau un coechipier şutează balonul direct în margine, înainte ca acesta să atingă un adversar, sau să aibă loc un placaj, sau să se formeze un mol sau o grămadă spontană, nu există câştig de teren.

(c) Dacă un jucător, având unul sau ambele picioare în interiorul propriului spaţiu de 22 m, culege balonul aflat staţionar în afara liniei de 22 m, şi apoi îl şutează direct în margine, atunci jucătorul a adus balonul înapoi în propriul spaţiu de 22 m, şi astfel nu va exista câştig de teren.

(d) **Echipa aflată în apărare aduce balonul înapoi în propriul spaţiu de 22 m la o grămadă ordonată sau margine.** Atunci când echipa aflată în apărare repune balonul într-o grămadă ordonată sau la o margine în afara spaţiului de 22 m şi balonul ajunge apoi în spaţiul de 22 m al acelei echipe, fără să atingă un adversar, şi apoi un jucător al echipei în apărare şutează balonul direct în margine, înainte ca acesta să atingă un adversar, sau să aibă loc un placaj, sau să se formeze un mol sau o grămadă spontană, nu există câştig de teren.

CU CÂŞTIG DE TEREN

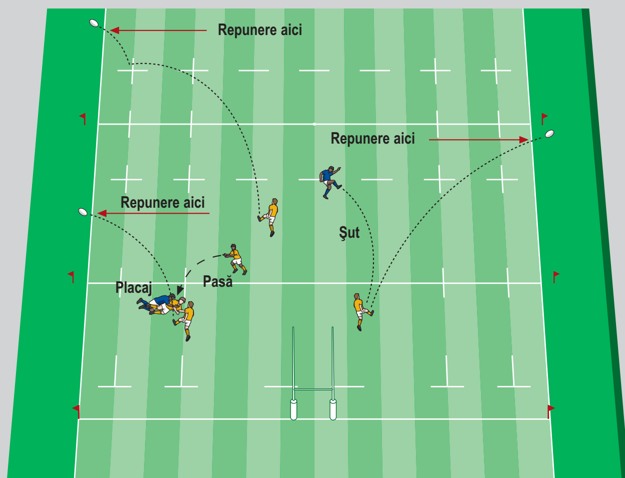
(e) Dacă un jucător, având unul sau ambele picioare în interiorul propriului spaţiu de 22 m, culege balonul aflat în mişcare în afara liniei de 22 m, şi apoi îl şutează direct în margine din interiorul propriului spaţiu de 22 m, repunerea se va face din locul unde balonul a traversat marginea.



Fără câştig de teren

(f) **Jucător care ia balonul în propriul spaţiu de 22 m.** Atunci când un jucător apărător joacă balonul din afara spaţiului de 22 m şi balonul ajunge în spaţiul de 22 m sau în terenul de ţintă ale acelui jucător, şi apoi atinge un adversar, sau are loc un placaj, sau se formează un mol sau o grămadă spontană, şi apoi un jucător al acelei echipe şutează balonul direct în margine, repunerea se va face din locul unde balonul a traversat marginea.

(g) **Balon introdus de adversari în spaţiul de 22 m.** Atunci balonul este introdus de adversari în spaţiul de 22 m al unei echipe, fără să atingă (sau să fie atins de) un jucător al echipei aflate în apărare înainte ca acesta să traverseze linia de 22 m, şi apoi un jucător al acestei echipe şutează balonul direct în margine, repunerea se va face din locul unde balonul a traversat marginea.



Cu câştig de teren

(h) **Şutarea indirectă în margine.** Atunci când un jucător aflat oriunde în suprafaţa de joc şutează indirect în margine, balonul atingând înainte de a ieşi în margine câmpul de joc, repunerea se va face din locul unde balonul a traversat marginea.

Atunci când un jucător aflat oriunde în suprafaţa de joc şutează balonul astfel încât acesta atinge sau este atins de către un adversar şi apoi balonul atinge câmpul de joc şi traversează marginea, repunerea se va face din locul unde balonul a traversat marginea.

Atunci când un jucător aflat oriunde în suprafaţa de joc şutează balonul astfel încât acesta atinge sau este atins de către un adversar şi apoi balonul iese direct în margine, repunerea se va executa fie de pe aceeaşi linie cu locul unde balonul a fost atins de către adversar, fie de pe locul unde balonul a traversat marginea, dacă acel loc este mai aproapiat de linia de ţintă adversă.



Lovitură de pedeapsă
Repunere aici

Linia de centru

Lovitură liberă executată din afara 22-ului
Repunere aici

Linia de 22 m

Lovitură liberă executată din
interiorul 22-ului
Repunere aici

Linia de ţintă

Margine şi repunere

LOVITURA DE PEDEAPSĂ

(i) **Lovitura de pedeapsă.** Atunci când un jucător aflat oriunde în suprafaţa de joc execută o lovitură de pedeapsă în margine, repunerea se va face din locul unde balonul a traversat marginea.

LOVITURA LIBERĂ

(j) **În afara propriului 22, nu există câştig de teren.** Atunci când o lovitură liberă este acordată, în afara propriului 22, şi balonul este şutat direct în margine, repunerea se va executa fie de pe aceeaşi linie cu locul de unde balonul a fost şutat, fie de pe locul unde balonul a traversat marginea, dacă acel loc este mai aproapiat de linia de ţintă a echipei care a executat lovitura.

(k) **În propriul 22 sau teren de ţintă, există câştig de teren.** Atunci când s-a acordat o lovitură liberă din propriul 22 sau teren de ţintă şi balonul este şutat direct în margine, repunerea se va face din locul unde balonul a traversat marginea.

19.2 REPUNEREA RAPIDĂ

(a) Un jucător poate face o repunere rapidă fără a aştepta formarea aliniamentului.

(b) Pentru o repunere rapidă, jucătorul se poate afla oriunde, în afara câmpului de joc, între locul în care balonul a ajuns în margine şi propria linie de ţintă.

(c) Un jucător nu trebuie să execute o repunere rapidă după formarea aliniamentului. Dacă el o face, repunerea rapidă se anulează. Aceeaşi echipă va repune.

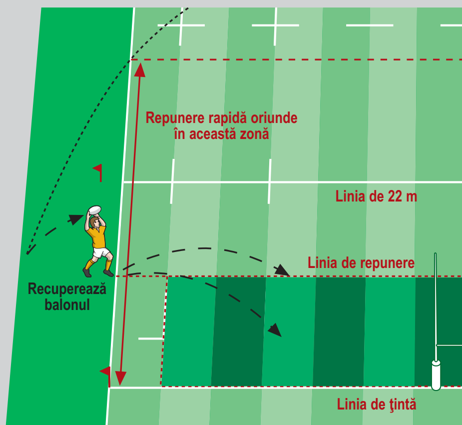
(d) Pentru o repunere rapidă, jucătorul trebuie să folosească balonul care a ieşit în margine. Dacă, după ce balonul a ajuns în margine şi a devenit mort, se foloseşte un alt balon, sau dacă o altă persoană, cu excepţia jucătorului, îl atinge, atunci repunerea rapidă se va anula. Aceeaşi echipă va repune.



(e) La o repunere rapidă, dacă jucătorul aruncă balonul în direcţia liniei de ţintă adverse, sau dacă balonul nu parcurge cel puţin cinci metri până la linia de cinci metri de-a lungul sau în spatele liniei de repunere înainte să atingă pământul sau un jucător, sau dacă jucătorul păşeşte în câmpul de joc când balonul este aruncat, atunci repunerea rapidă este anulată. Echipa adversă poate alege fie o repunere de la margine în locul unde s-a încercat repunerea rapidă, fie o grămadă ordonată pe linia de 15 m tot în acel loc. Dacă, de asemenea, şi această echipă repune incorect balonul la margine, se va forma o grămadă ordonată pe linia de 15 m. Prima echipă va avea introducerea balonului.

(f) La o repunere rapidă, jucătorul poate arunca balonul drept, de-a lungul liniei de repunere, sau către propria linie de ţintă.

(g) La o repunere rapidă, un jucător poate veni la linia de repunere şi o poate părăsi fără a fi penalizat.



Repunere rapidă



(h) La o repunere rapidă, un jucător nu are voie să împiedice ca balonul să parcurgă 5 m.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m

(i) Dacă un jucător purtător de balon este forţat să iasă în margine, acel jucător trebuie să lase balonul, astfel ca un adversar să poată face o repunere rapidă.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

19.3 ALTE REPUNERI

În toate celelalte ocazii, repunerea se va face din locul unde balonul a ajuns în margine.

19.4 CINE REPUNE

Repunerea este executată de un adversar al jucătorului care a purtat sau a atins ultimul balonul înainte ca acesta să ajungă în margine. Dacă există dubii, echipa în atac va avea repunerea.

Excepţie: Când o echipă execută o lovitură de pedeapsă şi balonul este şutat în margine, repunerea va fi făcută de un jucător al echipei care a beneficiat de lovitura de pedeapsă. Aceasta se aplică indiferent dacă balonul a fost şutat direct sau indirect în margine.

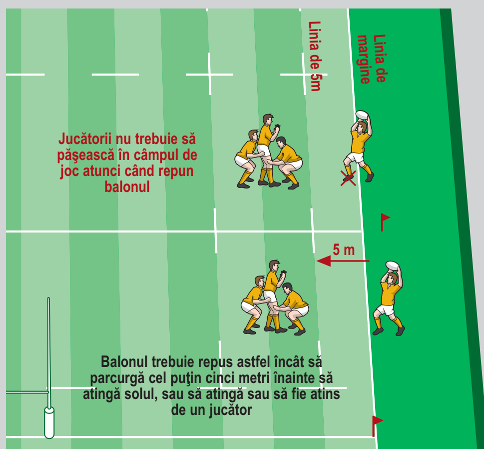
19.5 JUCĂTOR CU PICIOR ÎN MARGINE

(a) Dacă un jucător având unul sau ambele picioare pe sau dincolo de linia de margine (sau de linia de margine de ţintă) culege balonul aflat staţionar în suprafaţa de joc, atunci acel jucător a cules balonul în suprafaţa de joc şi, în consecinţă, a scos acel balon în margine (sau în margine de ţintă).

(b) Dacă un jucător având unul sau ambele picioare pe sau dincolo de linia de margine (sau de linia de margine de ţintă) culege balonul aflat în mişcare în suprafaţa de joc, atunci se consideră că acel jucător a cules balonul în margine (sau în margine de ţintă).

19.6 CUM SE EXECUTĂ REPUNEREA

Jucătorul care execută repunerea trebuie să se afle pe locul corect. El nu trebuie să păşească în câmpul de joc când repune balonul. Balonul trebuie aruncat în linie dreaptă, să străbată cel puţin 5 m de-a lungul liniei de repunere înainte să atingă prima dată pământul sau să atingă sau să fie atins de un jucător.



Cum se execută repunerea

19.7 REPUNERE INCORECTĂ

(a) Dacă repunerea la margine este incorectă, echipa adversă poate alege să repună sau să beneficieze de o grămadă ordonată la 15 m. Dacă alege repunerea de la margine şi aceasta este din nou incorectă se va forma o grămadă ordonată. Prima echipă va avea introducerea balonului.



(b) Repunerea trebuie făcută fără întârziere şi fără a simula aruncarea.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m

(c) Un jucător nu are voie ca în mod intenţionat sau repetat să arunce strâmb balonul.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

ALINIAMENTUL

DEFINIŢII

Scopul formării aliniamentului este de a se asigura reluarea jocului rapid, în siguranţă şi corect, după ce balonul a ajuns în margine, printr-o aruncare între două şiruri de jucători.

Jucătorii din aliniament. Aceştia sunt jucătorii care formează cele două şiruri.

Primitorul. Acesta este jucătorul aflat în poziţia de a prinde balonul pasat sau lovit de jucătorii aflaţi în aliniament. Orice jucător poate ocupa această poziţie, dar fiecare echipă poate avea numai un primitor.

Jucătorii care iau parte la aliniament, cunoscuţi ca jucători participanţi. Jucătorii care iau parte la aliniament sunt jucătorul care repune şi adversarul său, doi jucători care aşteaptă să primească balonul şi jucătorii aflaţi în cele două şiruri.

Toţi ceilalţi jucători. Toţi ceilalţi jucători care nu iau parte la aliniament trebuie să se afle la cel puţin 10 m faţă de linia de repunere, pe sau în spatele liniei lor de ţintă dacă aceasta este mai aproape, până la terminarea marginii.

Linia de 15 m. Linia de 15 m se află la 15 metri în câmpul de joc, fiind paralelă cu linia de margine.

Grămada ordonată după margine. Toate grămezile ordonate dictate ca urmare a unor greşeli sau a unor opriri la margine se vor forma la intersecţia dintre linia de 15 m şi linia de repunere.

19.8 FORMAREA UNUI ALINIAMENT

(a) **Minimum.** La aliniament trebuie să ia parte cel puţin câte 2 jucători din fiecare echipă.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m

(b) **Maximum.** Echipa care repune balonul stabileşte numărul maxim de jucători din aliniament.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m

(c) Echipa adversă poate avea mai puţini jucători în aliniament, dar nu poate avea mai mulţi.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m

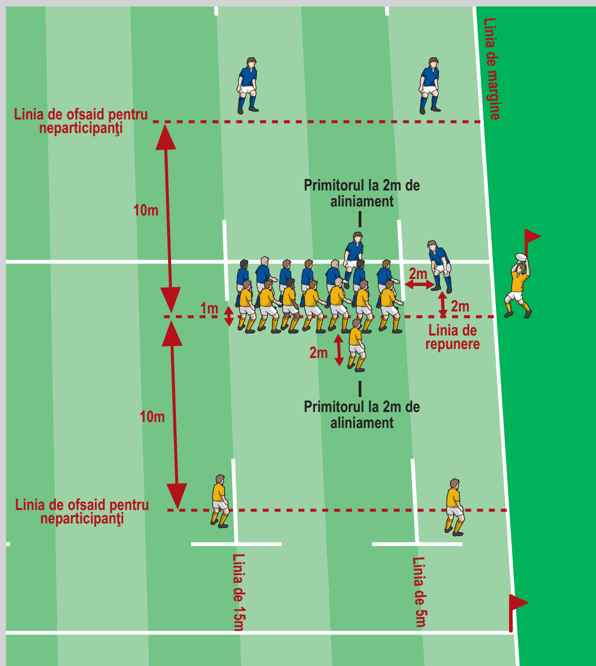
(d) Când balonul este în margine, oricare jucător care se apropie de linia de repunere, este considerat că face aceasta în scopul de a participa la formarea aliniamentului. Jucătorii care se apropie de linia de repunere trebuie să o facă fără întârziere. Jucătorii ambelor echipe nu trebuie să părăsească aliniamentul odată ce au ocupat o poziţie în aliniament până la terminarea marginii.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m

(e) Dacă echipa care repune balonul are în aliniament mai puţini jucători decât numărul obişnuit, adversarii trebuie să aibă la dispoziţie un timp rezonabil pentru a putea retrage din margine suficienţi jucători în vederea respectării prevederilor acestei Legi.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m

(f) Aceşti jucători trebuie să părăsească aliniamentul fără întârziere. Ei trebuie să se deplaseze spre linia de ofsaid, la 10 m în spatele liniei de repunere. Dacă marginea se termină înainte ca ei să ajungă la această linie, ei pot reveni în joc.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m

(g) **Refuzul formării unui aliniament.** O echipă nu are voie ca în mod intenţionat să refuze formarea unui aliniament.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m

(h) **Unde trebuie să stea jucătorii din aliniament.** Faţa aliniamentului nu poate fi la mai puţin de 5 m de linia de margine. Partea din spate a aliniamentului nu poate depăşi 15 m de la linia de margine. Toţi jucătorii din aliniament trebuie să se situeze între aceste două poziţii.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m



Aliniamentul



(i) **Unde trebuie să stea primitorul.** Primitorul trebuie să stea la cel puţin doi metri de coechipierii săi aflaţi în aliniament către propria linie de ţintă, şi între cinci şi cincisprezece metri faţă de linia de margine, până când începe marginea.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m

Excepţie: Primitorul poate alerga într-un interval din aliniament şi poate opta pentru orice acţiune permisă unui jucător din aliniament. Primitorul poate fi penalizat pentru infracţiuni în margine aşa cum poate fi penalizat orice jucător din aliniament.

(j) **Jucător aflat între linia de margine şi linia de 5 metri.** Echipa care nu are repunerea trebuie să aibă un jucător plasat între linia de margine şi linia de 5 metri, pe propria parte a terenului faţă de linia de repunere, atunci când se formează aliniamentul. Acest jucător trebuie să stea la doi metri de linia de repunere şi la doi metri de linia de 5 metri.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m

(k) Jucătorii participanţi la aliniament pot să-şi schimbe locurile înainte de repunerea balonului.

(l) **Două şiruri drepte.** Jucătorii din aliniament ai ambelor echipe vor forma două şiruri paralele, perpendiculare pe linia de margine.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m

(m) Jucătorii din cele două şiruri care formează aliniamentul trebuie să păstreze un spaţiu distinct între umerii lor interiori. Acest spaţiu este stabilit când jucătorii au o poziţie verticală.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m

(n) **Culoarul de un metru.** Fiecare şir de jucători trebuie să se afle la jumătate de metru de linia de repunere.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m

(o) Linia de repunere nu trebuie să fie la mai puţin de 5 m de linia de ţintă.

(p) După ce s-a format aliniamentul, însă înainte ca balonul să fie repus, un jucător nu trebuie să ţină, să împingă, să atace sau să obstrucţioneze un adversar.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m.

19.9 ÎNCEPEREA ŞI TERMINAREA UNEI MARGINI

(a) **Începerea marginii.** Marginea începe când balonul părăseşte mâinile jucătorului care repune.

(b) **Terminarea marginii.** Marginea se termină când balonul sau purtătorul de balon părăseşte aliniamentul.

Aceasta include următoarele:

Când balonul este aruncat, lovit sau şutat din margine, marginea se termină.

Când balonul sau purtătorul de balon ajunge în zona dintre linia de 5 m şi linia de margine, marginea se termină.

Când un jucător din aliniament dă balonul unui coechipier care se desprinde într-o circulaţie razantă, marginea se termină.

Când balonul este aruncat dincolo de linia de 15 m sau când un jucător îl pune sau îl duce dincolo de această linie, marginea se termină.

Când se formează o grămadă spontană sau un mol în margine şi toate picioarele jucătorilor participanţi la grămada spontană sau mol se deplasează dincolo de linia de repunere, marginea s-a terminat.

Când balonul a devenit nejucabil, marginea s-a terminat. Jocul se va relua cu o grămadă ordonată.

19.10 OPŢIUNI DISPONIBILE ÎNTR-UN ALINIAMENT

(a) **Sprijinirea pe un adversar.** Un jucător din aliniament nu are voie să se sprijine pe un adversar când sare.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

(b) **Ţinere sau împingere.** Un jucător din aliniament nu are voie să ţină, să împingă, să atace, să obstrucţioneze sau să apuce un adversar care nu are balonul, exceptând cazul în care are loc o grămadă spontană sau un mol.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

(c) **Atac ilegal.** Un jucător din aliniament nu are voie să atace un adversar exceptând încercarea de a-l placa sau de a juca balonul.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

(d) **Ridicare şi susţinere.** Jucătorii pot ajuta un coechipier să sară pentru a prinde balonul, ridicându-l şi susţinându-l, cu condiţia ca aceşti jucători să nu susţină coechipierul care sare, apucându-l mai jos de şort din spate sau mai jos de coapse din faţă.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m

(e) **Prindere anticipată este permisă.** Jucătorii care vor ridica sau susţine un coechipier care sare după balon pot să-l prindă anticipat, cu condiţia să nu-l apuce anticipat mai jos de şort din spate, sau mai jos de coapse din faţă.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m

(f) **Săritură, susţinere sau ridicare înainte de repunerea balonului.** Un jucător nu are voie să sară sau să fie ridicat sau susţinut înainte ca balonul să fi părăsit mâinile jucătorului care îl repune.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m

(g) **Coborârea unui jucător.** De îndată ce balonul a fost câştigat, indiferent de către care echipă, un jucător care a fost susţinut trebuie adus (coborât) la pământ.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m

(h) **Blocarea repunerii.** Un jucător din aliniament nu trebuie să stea la mai puţin de 5 m de linia de margine. Un jucător din margine nu trebuie să împiedice ca balonul să parcurgă 5 m.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m



✗



Fără sprijinire pe un adversar



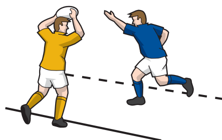
Fără ţinere sau împingere

✗

✗



Fără atac ilegal



Fără blocarea repunerii

✗

✓



Prinderea anticipată este permisă



Ridicarea jucătorilor este permisă

✓



(i) Când balonul a fost aruncat dincolo de un jucător din aliniament, acel jucător se poate deplasa în intervalul delimitat de linia de margine şi linia de 5 m. Dacă jucătorul se deplasează în acel interval, el nu are voie să se retragă spre propria linie de ţintă înainte de terminarea marginii, exceptând o mişcare de circulaţie razantă.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m

(j) **Prinderea sau devierea.** Când sare pentru balon, un jucător trebuie să folosească fie ambele mâini, fie braţul interior pentru a încerca să prindă sau să devieze balonul. Săritorul nu are voie să folosească braţul exterior pentru a încerca să prindă sau să devieze balonul. Dacă săritorul are ambele mâini deasupra capului, poate folosi oricare dintre ele pentru a juca balonul.
Sancţiune: Lovitură liberă pe linia de 15 m

19.11 JUCĂTORUL CARE REPUNE

Există patru opţiuni posibile pentru jucătorul care repune:

(a) Să rămână în intervalul de 5 m.

(b) Să se retragă la linia de ofsaid de 10 m faţă de linia de repunere.

(c) Să se alăture jucătorilor din aliniament după ce balonul a fost repus.

(d) Să se deplaseze într-o poziţie de primitor, dacă locul acestuia este liber. Dacă el se deplasează spre orice alt loc, este în ofsaid.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

19.12 CIRCULAŢIA RAZANTĂ

DEFINIŢII

Un jucător din şiruri pleacă într-o acţiune de circulaţie razantă atunci când părăseşte aliniamentul pentru a prinde balonul lovit sau pasat înapoi de un coechipier.

(a) **Când:** Un jucător nu are voie să plece într-o acţiune de circulaţie razantă înainte ca balonul să fie aruncat de jucătorul care repune.
Sancţiune: Lovitură liberă la 15 m pe linia de repunere

(b) Jucătorul care pleacă în circulaţie razantă trebuie să rămână în suprafaţa delimitată de linia de repunere şi linia situată la 10 m de aceasta, şi trebuie să continue să se deplaseze până la terminarea marginii.
Sancţiune: Lovitură liberă la 15 m pe linia de repunere

(c) Jucătorii îşi pot schimba poziţiile în aliniament înainte ca balonul să fie repus.

19.13 LINIILE DE OFSAID LA ALINIAMENT

(a) Când s-a format aliniamentul, există două linii de ofsaid separate, paralele cu liniile de ţintă pentru fiecare echipă.

(b) **Jucătorii participanţi.** O linie de ofsaid este pentru jucătorii care iau parte la aliniament (de obicei unii sau toţi înaintaşii, mijlocaşul la grămadă şi jucătorul care repune). Până când balonul este repus şi a atins un jucător sau pământul, această linie de ofsaid coincide cu linia de repunere. După aceasta, linia de ofsaid este o linie care trece prin balon.

(c) **Jucătorii neparticipanţi.** Cealaltă linie de ofsaid este pentru jucătorii care nu iau parte la aliniament (de obicei liniile de treisferturi). Pentru ei linia de ofsaid se află la 10 m de linia de repunere, sau la linia lor de ţintă dacă aceasta este mai aproape.

19.14 OFSAID PENTRU PARTICIPANŢII LA ALINIAMENT

(a) **Înainte ca balonul să fi atins un jucător sau pământul.** Un jucător nu are voie să păşească peste linia de repunere. Un jucător este în ofsaid, dacă, înainte ca balonul să atingă un jucător sau pământul a păşit peste linia de repunere, cu excepţia cazului când o face pentru a sări după balon. Jucătorul trebuie să sară de pe partea echipei sale faţă de linia de repunere.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

(b) Dacă un jucător sare şi traversează linia de repunere fără a prinde balonul, nu va fi penalizat dacă revine în joc fără întârziere.

Jucătorii care sar după balon au voie să facă un pas în orice direcţie, cu condiţia să nu păşească peste linia de repunere.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

(c) **După ce balonul a atins un jucător sau pământul.** Un jucător care nu are balonul este în ofsaid dacă, după ce balonul a atins un jucător sau pământul, păşeşte în faţa balonului, cu excepţia cazului când plachează (sau încearcă să placheze) un adversar. Orice tentativă de a placa trebuie să înceapă din partea sa de teren faţă de balon..
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

(d) Arbitrul trebuie să penalizeze orice jucător care, în mod intenţionat sau nu, ajunge într-o poziţie de ofsaid fără a încerca să câştige posesia sau să placheze un adversar.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

(e) Nici un jucător care participă la aliniament nu trebuie sa părăsească marginea pâna când aceasta nu s-a terminat.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

(f) **Repunerea lungă.** Dacă jucătorul care repune aruncă balonul dincolo de linia de 15 m, un jucător participant la aliniament poate alerga înspre interiorul terenului, dincolo de linia de 15 m, de îndată ce balonul părăseşte mâinile jucătorului care repune.

Dacă are loc această situaţie, atunci un jucător advers poate de asemenea să alerge înspre interiorul terenului. Dacă un jucător aleargă înspre interiorul terenului pentru a recepţiona o repunere lungă, însă balonul nu este aruncat dincolo de linia de 15 m, acest jucător este în ofsaid şi trebuie penalizat.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

(g) **Grămadă spontană sau mol în urma unui aliniament.** Când se formează o grămadă spontană sau un mol într-un aliniament, linia de ofsaid pentru un jucător care participă la aliniament nu mai trece prin balon. Linia de ofsaid este acum pe linia ultimului picior al ultimului jucător al acelei echipe, aflat în grămada spontană sau în mol.

(h) Marginea se termină când grămada spontană sau molul depăşeşte linia de repunere. Pentru aceasta, trebuie ca toate picioarele jucătorilor din grămada spontană sau din mol să depăşească linia de repunere.

(i) Un jucător care participă la aliniament trebuie fie să intre în grămada spontană sau în mol, fie să se retragă la linia de ofsaid şi să rămână acolo. Altfel jucătorul este în ofsaid.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

(j) Se vor aplica celelalte prevederi privind grămada spontană sau molul. Un jucător nu are voie să se alăture într-o grămadă spontană sau într-un mol de pe partea adversarilor.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(k) Jucătorii nu au voie să se alăture din faţa liniei de ofsaid. Dacă o fac, ei sunt în ofsaid.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

19.15 OFSAID PENTRU NEPARTICIPANŢII LA ALINIAMENT

(a) Un jucător care nu participă la aliniament este în ofsaid dacă el depăşeşte linia de ofsaid înainte de terminarea marginii.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid a echipei vinovate, opusă locului infracţiunii, dar nu la mai puţin de 15m de linia de margine

(b) **Jucători care nu sunt încă în joc când balonul este repus.** Un jucător poate repune balonul chiar dacă un coechipier nu a ajuns încă la linia de ofsaid. Totuşi, dacă acest jucător nu încearcă să ajungă la o poziţie în joc, fără întârziere, el este în ofsaid.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid a echipei vinovate, opusă locului infracţiunii, dar nu la mai puţin de 15m de linia de margine

(c) **Repunerea lungă.** Dacă jucătorul care repune aruncă balonul dincolo de linia de 15 m, un jucător din echipa acestuia poate să se alerge înainte pentru a recupera balonul, de îndată ce balonul părăseşte mâinile jucătorului care repune. Dacă are loc această situaţie, adversarii pot de asemenea să alerge înainte. Dacă un jucător aleargă înainte pentru a recepţiona o repunere lungă, însă balonul nu este aruncat dincolo de linia de 15 m, acest jucător este ofsaid şi trebuie penalizat.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid a echipei vinovate, opusă locului infracţiunii, dar nu la mai puţin de 15m de linia de margine

(d) **Grămadă spontană sau mol în urma unui aliniament.** Când se formează o grămadă spontană sau un mol într-un aliniament, marginea nu se termină până când toate picioarele jucătorilor din grămada spontană sau din mol nu depăşesc linia de repunere.

Până atunci, linia de ofsaid pentru jucătorii care nu participă la aliniament este încă la 10 m faţă de linia de repunere, sau linia de ţintă dacă aceasta este mai aproape. Un jucător care depăşeşte această linie de ofsaid este în ofsaid.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid, la cel puţin 15 m de linia de margine

Legea 20 Grămada ordonată

DEFINIŢII

Scopul grămezii ordonate este de a relua jocul rapid, sigur şi corect după o greşeală sau o oprire.

O grămadă ordonată se formează în câmpul de joc când opt jucători, legaţi împreună pentru a forma trei linii de fiecare echipă, se leagă cu adversarii astfel încât capetele lor să se intercaleze. Astfel se creează un tunel în care mijlocaşul la grămadă introduce balonul pentru ca jucătorii din linia I să-şi poată disputa posesia, talonând balonul cu oricare dintre picioare.

Linia mediană a unei grămezi ordonate nu trebuie să fie la mai puţin de 5 metri faţă de linia de ţintă. O grămadă ordonată nu poate avea loc la mai puţin de 5 metri de linia de margine.

Tunelul este spaţiul dintre cele două linii din faţă.

Jucătorul, din oricare echipă, care introduce balonul în grămada ordonată, este mijlocaşul la grămadă.

Linia mediană este o linie imaginară, proiectată pe pământ în tunel, sub linia formată de contactul umerilor jucătorilor din primele două rânduri.

Jucătorul din mijlocul fiecărei prime linii este trăgătorul.

Jucătorii care încadrează trăgătorul sunt stâlpii. Stâlpii de pe partea stângă sunt cei de pe partea deschisă. Cei de pe partea dreaptă sunt stâlpii de pe partea închisă.

Cei doi jucători din rândul doi, care împing pe stâlpi şi pe trăgător, sunt linia a II-a.

Jucătorii din exterior care se leagă pe rândul doi sau trei sunt flankerii.

Jucătorul din rândul trei, care de obicei împinge ambii jucători din rândul doi, este Nr. 8. Acest jucător poate împinge un jucător din linia a II-a şi un flanker.

Legea 20 Grămada ordonată

20.1 FORMAREA GRĂMEZII ORDONATE

(a) **Unde are loc grămada ordonată.** Locul pentru o grămadă ordonată este acolo unde a avut loc oprirea sau o greşeală, sau cât mai aproape posibil de acest loc în câmpul de joc, dacă Legea nu prevede altfel.

(b) Dacă acest loc este la mai puţin de 5 m de linia de margine, locul pentru grămada ordonată va fi la 5 m de această linie. O grămadă ordonată poate avea loc numai în câmpul de joc. Linia mediană, când se formează grămada ordonată, nu trebuie să fie la mai puţin de 5 m de linia de ţintă.

(c) Dacă are loc o greşeală sau o oprire în terenul de ţintă, locul grămezii ordonate va fi la 5 m de linia de ţintă. Grămada ordonată se formează pe aceeaşi linie cu locul greşelii sau opririi.

(d) **Fără întârziere.** O echipă nu are voie să întârzie intenţionat formarea unei grămezi ordonate.
Sancţiune: Lovitură liberă

(e) **Numărul de jucători: opt.** O grămadă ordonată trebuie să fie formată din 8 jucători din fiecare echipă. Toţi cei 8 jucători trebuie să stea legaţi până la terminarea grămezii ordonate. Fiecare linie I trebuie să aibă 3 jucători, nici mai mulţi nici mai puţini. Doi jucători vor forma linia a II-a.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

Excepţie: Când o echipă are mai puţin de 15 jucători, indiferent de cauză, atunci numărul jucătorilor din fiecare echipă, în grămada ordonată, poate fi redus în mod similar. Când o echipă face o reducere permisă, celeilalte nu i se cere să facă o reducere similară. Totuşi, o echipă nu poate avea mai puţin de 5 jucători în grămada ordonată.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(f) **Legarea primelor linii.** Mai întâi, arbitrul marchează cu piciorul locul unde se va forma grămada ordonată. Înainte ca liniile întâi să se lege, ele trebuie să stea la o distanţă de o lungime de braţ una faţă de cealaltă. Balonul este în mâinile mijlocaşului la grămadă, gata de a fi introdus. Primele linii trebuie să se aplece astfel ca, atunci când se întâlnesc, capul şi umerii fiecărui jucător să nu fie mai jos de şolduri. Ele trebuie să se intercaleze astfel încât capul nici unui jucător să nu fie lângă capul unui coechipier.
Sancţiune: Lovitură liberă

(g) Arbitrul va spune „crouch” apoi „touch” Cele două linii întâi se apleacă şi, folosind braţul exterior, fiecare stâlp atinge umărul stâlpului advers. Stâlpii îşi vor retrage apoi braţele. Arbitrul va spune apoi „pause”. După o pauză, arbitrul va spune „engage”. Apoi, cele două linii întâi se pot angaja. „engage” nu este o comandă, ci o indicaţie că liniile întâi pot intra în contact atunci când jucătorii sunt pregătiţi.
Sancţiune: Lovitură liberă

(h) Poziţia pentru legare este o trecere de la poziţia normală, prin îndoirea genunchilor, suficientă pentru a permite o legare nepericuloasă.

(i) **Izbirea.** O linie I nu are voie să se formeze la distanţă de adversari şi apoi să se izbească în ei. Acesta este joc periculos.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(j) **Staţionară şi paralelă.** Până când balonul părăseşte mâinile mijlocaşului la grămadă, grămada ordonată trebuie să fie staţionară, iar linia ei mediană trebuie să fie paralelă cu liniile de ţintă. O echipă nu are voie să împingă grămada de pe semn înainte ca balonul să fie introdus.
Sancţiune: Lovitură liberă

20.2 POZIŢIILE JUCĂTORILOR DIN LINIA ÎNTÂI

(a) **Toţi jucătorii în poziţie de împingere.** Când s-a format o grămadă ordonată, corpul şi picioarele fiecărui jucător din linia I trebuie să fie într-o poziţie normală de împingere spre înainte.
Sancţiune: Lovitură liberă

(b) Aceasta înseamnă că jucătorii din linia I trebuie să aibă ambele picioare pe pământ şi să îşi sprijine ferm greutatea pe cel puţin un picior. Jucătorii nu au voie să-şi încrucişeze picioarele, deşi piciorul unui jucător se poate încrucişa cu cel al unui coechipier. Umerii fiecărui jucător nu trebuie să se afle mai jos de şolduri.
Sancţiune: Lovitură liberă

(c) **Trăgătorul în poziţie de a talona.** Până când balonul este introdus, un trăgător trebuie să se afle în poziţia de a talona. Trăgătorii trebuie să aibă ambele picioare pe pământ şi să-şi sprijine ferm greutatea pe cel puţin un picior. Piciorul din faţă al unui trăgător nu trebuie să fie înaintea piciorului cel mai avansat al stâlpilor propriei echipe.
Sancţiune: Lovitură liberă

20.3 LEGAREA ÎN GRĂMADA ORDONATĂ

DEFINIŢII

Când un jucător se leagă de un coechipier, acel jucător trebuie să folosească tot braţul, de la mână la umăr, pentru a prinde strâns corpul coechipierului la sau sub nivelul subsuoarei. Aşezarea numai a unei mâini pe un alt jucător nu este considerată o legare satisfăcătoare.

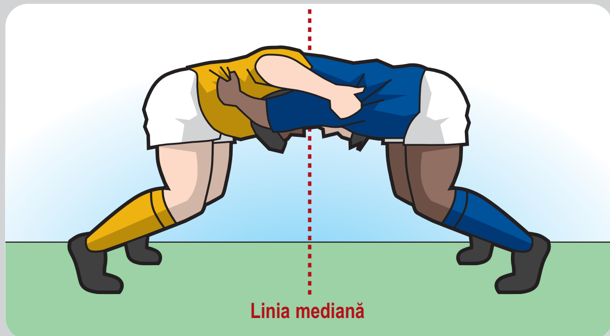
(a) **Legarea jucătorilor din linia I.** Toţi jucătorii din linia I-a trebuie să se lege ferm şi continuu de la începutul până la sfârşitul grămezii ordonate.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(b) **Legarea trăgătorilor.** Trăgătorul se poate lega cu stâlpii peste sau sub braţele acestora. Stâlpii nu au voie să susţină trăgătorul astfel încât acesta să nu aibă greutatea pe nici un picior.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(c) **Legarea stâlpilor de pe partea deschisă.** Un stâlp de pe partea deschisă trebuie să se lege de un stâlp de pe partea închisă punând braţul stâng pe interiorul braţului drept al stâlpului de pe partea închisă şi apucând tricoul acestuia din spate sau din lateral. Stâlpul de pe partea deschisă nu trebuie să apuce braţul, tricoul la piept, mâneca sau gulerul stâlpului de pe partea închisă advers. Stâlpul de pe partea deschisă nu are voie să tragă în jos.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(d) **Legarea stâlpilor de pe partea închisă.** Un stâlp de pe partea închisă trebuie să se lege de un stâlp de pe partea deschisă punând braţul drept pe exteriorul braţului stâng al stâlpului de pe partea deschisă. Stâlpul de pe partea închisă trebuie să apuce tricoul stâlpului de pe partea deschisă cu mâna dreaptă numai din spate sau din lateral. Stâlpul de pe partea închisă nu trebuie să apuce tricoul la piept, braţul, mâneca sau gulerul stâlpului de pe partea deschisă advers. Stâlpul de pe partea închisă nu are voie să tragă în jos.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(e) Atât stâlpii de pe partea deschisă, cât şi cei de pe partea închisă îşi pot modifica legarea cu condiţia să respecte prevederile acestei Legi.



Legarea stâlpilor

(f) **Legarea celorlalţi jucători.** Toţi jucătorii dintr-o grămadă ordonată, alţii decât cei din linia I, trebuie să se lege de corpul unui jucător din linia a II-a cu cel puţin un braţ, înainte de angajarea grămezii ordonate. Jucătorii din linia a II-a sunt obligaţi să se lege de stâlpii din faţa lor. Nici un jucător, altul decât un stâlp, nu poate ţine un adversar.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(g) **Flanker care obstrucţionează mijlocaşul la grămadă advers.** Un flanker se poate lega în grămada ordonată în orice unghi, cu condiţia ca această legare să fie corectă. El nu are voie să mărească acel unghi şi astfel să obstrucţioneze mijlocaşul la grămadă advers care se deplasează înainte.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(h) **Prăbuşirea grămezii ordonate.** Dacă o grămadă ordonată se prăbuşeşte, arbitrul trebuie să fluiere imediat, astfel ca jucătorii să oprească împingerea.

(i) **Jucător împins în sus.** Dacă un jucător din grămada ordonată este ridicat în aer sau este împins în sus din grămadă, arbitrul trebuie să fluiere imediat, astfel ca jucătorii să oprească împingerea.

20.4 ECHIPA CARE INTRODUCE BALONUL ÎN GRĂMADA ORDONATĂ

(a) După o greşeală, echipa nevinovată introduce balonul.

(b) Grămadă ordonată după grămadă spontană. Vezi Legea 16.7.

(c) Grămadă ordonată după mol. Vezi Legea 17.6.

(d) **Grămadă ordonată după oricare altă oprire.** După orice altă oprire sau greşeală neprevăzută în Legile Jocului, echipa care avansa, înainte de oprire, va avea introducerea balonului. Dacă nici o echipă nu avansa, echipa în atac introduce balonul.

(e) Dacă o grămadă ordonată rămâne staţionară şi balonul nu iese imediat se va dicta o nouă grămadă ordonată pe locul opririi. Introducerea o va face echipa care nu avea posesia balonului în momentul opririi.

(f) Când o grămadă ordonată devine staţionară şi nu se pune în mişcare imediat, balonul trebuie scos neîntârziat. Dacă acesta nu iese, se va dicta o nouă grămadă ordonată. Introducerea o va avea echipa care nu avea posesia balonului în momentul opririi.

(g) Dacă o grămadă ordonată se prăbuşeşte sau dacă un jucător este ridicat în aer sau împins în sus fără a se comite vreo infracţiune, o nouă grămadă ordonată se va dicta, introducerea aparţinând echipei care a avut introducerea iniţială.

Dacă o grămadă ordonată trebuie refăcută pentru orice alt motiv care nu este prevăzut în această Lege, introducerea va aparţine echipei care a avut introducerea iniţială.

20.5 INTRODUCEREA BALONULUI ÎN GRĂMADA ORDONATĂ

Fără întârziere. Imediat ce primele linii s-au legat, mijlocaşul la grămadă trebuie să introducă balonul fără întârziere. El trebuie să o facă atunci când îi spune arbitrul. Mijlocaşul la grămadă trebuie să introducă balonul pe partea aleasă prima dată.

Sancţiune: Lovitură liberă

20.6 CUM INTRODUCE BALONUL MIJLOCAŞUL LA GRĂMADĂ

(a) Mijlocaşul la grămadă trebuie să stea la 1 m de centrul grămezii ordonate, pe linia mediană, astfel încât în poziţie de introducere (aplecat) să nu atingă cu capul grămada ordonată.
Sancţiune: Lovitură liberă

(b) Mijlocaşul la grămadă trebuie să ţină balonul cu ambele mâini, cu axa mare a balonului paralelă cu pământul şi cu linia de margine, deasupra liniei mediane, între liniile întâi, la mijlocul distanţei dintre genunchi şi glezne.
Sancţiune: Lovitură liberă





Introducerea la grămada ordonată



(c) Mijlocaşul la grămadă trebuie să introducă balonul cu o mişcare rapidă. Mijlocaşul la grămadă trebuie să elibereze balonul din mâini înainte de intrarea în tunel.
Sancţiune: Lovitură liberă

(d) Mijlocaşul la grămadă trebuie să introducă balonul drept de-a lungul liniei mediane, astfel ca el să atingă mai întâi pământul imediat dincolo de lăţimea umerilor stâlpului celui mai apropiat.
Sancţiune: Lovitură liberă

(e) Mijlocaşul la grămadă trebuie să introducă balonul dintr-o singură mişcare spre înainte. Aceasta înseamnă că nu trebuie să facă nici o mişcare cu balonul înapoi. Mijlocaşul la grămadă nu are voie să simuleze că introduce balonul.
Sancţiune: Lovitură liberă

20.7 CÂND ÎNCEPE GRĂMADA ORDONATĂ

(a) Jocul în grămada ordonată începe când balonul părăseşte mâinile mijlocaşului la grămadă.

(b) Dacă mijlocaşul la grămadă introduce balonul şi acesta iese prin oricare dintre capetele tunelului, balonul va fi reintrodus, exceptând cazul în care s-a acordat o lovitură liberă sau de pedeapsă.

(c) Dacă balonul nu este jucat de un jucător din linia I, trece direct prin tunel şi iese în spatele piciorului unui stâlp îndepărtat, fără a fi atins, mijlocaşul la grămadă va trebui să-l reintroducă.

20.8 JUCĂTORII DIN LINIA ÎNTÂI

(a) **Şutarea balonului la introducere („picior ridicat”).** Toţi jucătorii din linia I trebuie să adopte o astfel de poziţie a picioarelor pentru a forma un tunel clar. Până când balonul părăseşte mâinile mijlocaşului la grămadă, ei nu au voie să ridice sau să avanseze un picior. Ei nu trebuie să facă nimic pentru a opri introducerea corectă a balonului în grămada ordonată, sau ca acesta să atingă pământul în locul corect.
Sancţiune: Lovitură liberă

(b) **Talonarea balonului.** După ce balonul a atins pământul în tunel, orice jucător din linia I poate folosi oricare picior pentru a încerca să câştige posesia balonului.

(c) **Şutarea.** Un jucător din linia I nu trebuie să şuteze intenţionat balonul afară din tunel în direcţia din care a fost introdus.
Sancţiune: Lovitură liberă

(d) Dacă balonul este şutat afară din tunel, neintenţionat, aceeaşi echipă va avea reintroducerea.

(e) Dacă balonul este şutat afară din tunel, în mod repetat, arbitrul trebuie să considere aceasta ca un act intenţionat şi să penalizeze vinovatul.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(f) **Balansare.** Un jucător din linia I nu are voie să folosească ambele picioare pentru câştigarea balonului. Nici un jucător nu trebuie să ridice intenţionat ambele picioare de pe pământ, fie la introducerea balonului, fie după aceea.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(g) **Răsucire, scufundare sau prăbuşire.** Jucătorii din linia I nu au voie să-şi răsucească, să-şi coboare corpurile sau să tragă adversarii, sau să acţioneze de o astfel de manieră care ar duce la prăbuşirea grămezii ordonate, fie la introducerea balonului, fie după aceea.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(h) Arbitrii trebuie să penalizeze cu stricteţe orice prăbuşire intenţionată a grămezii ordonate. Acesta este joc periculos.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(i) **Ridicarea sau împingerea în sus a unui adversar.** Un jucător din linia I nu are voie să ridice în aer sau să împingă afară din grămada ordonată un adversar, fie la introducerea balonului, fie după aceea. Acesta este joc periculos.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

20.9 GRĂMADA ORDONATĂ – RESTRICŢII GENERALE

(a) **Toţi jucătorii: Prăbuşirea.** Un jucător nu are voie să prăbuşească intenţionat o grămadă ordonată. Un jucător nu are voie să cadă sau să îngenuncheze intenţionat într-o grămadă ordonată. Acesta este joc periculos.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă



(b) **Toţi jucătorii: Jucarea cu mâna în grămada ordonată.** Jucătorii nu au voie să joace cu mâna sau să culeagă cu picioarele balonul.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(c) **Toţi jucătorii: Alte restricţii privind câştigarea balonului.** Jucătorii nu au voie să încerce să câştige balonul în grămada ordonată folosind orice altă parte a corpului cu excepţia labei piciorului sau a gambei.
Sancţiune: Lovitură liberă

(d) **Toţi jucătorii: Când balonul iese afară trebuie lăsat.** Când balonul a ieşit din grămada ordonată, nici un jucător nu are voie să-l reintroducă.
Sancţiune: Lovitură liberă

(e) **Toţi jucătorii: Interzisă căderea pe balon.** Un jucător nu are voie să cadă pe sau peste balon atunci când acesta iese din grămada ordonată.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(f) **Liniile a II-a şi flankerii: Interzis jocul în tunel.** Un jucător care nu face parte din linia I-a nu are voie să joace balonul aflat în tunel.
Sancţiune: Lovitură liberă

(g) **Mijlocaşul la grămadă: Şutarea balonului aflat în grămada ordonată.** Un mijlocaş la grămadă nu are voie să şuteze balonul când acesta se află în grămada ordonată.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(h) **Mijlocaşul la grămadă: Simularea.** Un mijlocaş la grămadă nu trebuie să întreprindă nici o acţiune care să determine echipa adversă să creadă că balonul a ieşit din grămada ordonată în timp ce acesta este încă acolo.
Sancţiune: Lovitură liberă

(i) **Mijlocaşul la grămadă: Ţinerea flankerului advers.** Un mijlocaş la grămadă nu are voie să apuce un flanker advers.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

20.10 TERMINAREA GRĂMEZII ORDONATE

(a) **Balon ieşit.** Când balonul iese din grămada ordonată în orice direcţie, exceptând tunelul, grămada ordonată s-a terminat.

(b) **Grămada ordonată în terenul de ţintă.** În terenul de ţintă nu poate avea loc o grămadă ordonată. Când balonul aflat într-o grămadă ordonată este pe sau dincolo de linia de ţintă, grămada ordonată s-a terminat şi un atacant sau un apărător poate, în mod legal, să culce balonul pentru a marca o încercare sau pentru a face un atins la pământ.

(c) **Dezlegarea ultimului jucător.** Ultimul jucător din grămada ordonată este jucătorul ale cărui picioare se află cel mai aproape de propria linie de ţintă. Dacă acest jucător se dezleagă din grămada ordonată când balonul se află la picioarele sale şi culege balonul, grămada ordonată s-a terminat.

20.11 ROTIREA GRĂMEZII ORDONATE

(a) Dacă o grămadă ordonată este rotită la mai mult de 90 grade, astfel ca linia mediană să treacă dincolo de o poziţie paralelă cu linia de margine, arbitrul trebuie să oprească jocul şi să dicteze o altă grămadă ordonată.

(b) Această nouă grămadă ordonată se formează pe locul unde s-a terminat grămada ordonată anterioară. Introducerea o va face echipa care nu avea posesia balonului în momentul opririi. Dacă nici o echipă nu era în posesie, introducerea va aparţine echipei care l-a introdus anterior.

20.12 OFSAID LA GRĂMADA ORDONATĂ

(a) La o grămadă ordonată, mijlocaşul la grămadă al echipei care nu repune poate să se poziţioneze fie pe aceeaşi parte a grămezii cu mijlocaşul la grămadă al echipei care repune, fie în spatele liniei de ofsaid definite pentru ceilalţi jucători.

(b) **Ofsaid pentru mijlocaşii la grămadă.** Când o echipă a câştigat balonul în grămada ordonată, mijlocaşul la grămadă al acelei echipe este în ofsaid dacă are ambele picioare în faţa balonului când acesta este încă în grămada ordonată. Dacă mijlocaşul la grămadă are numai un picior în faţa balonului, el nu este în ofsaid.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă



(c) Când o echipă a câştigat balonul într-o grămadă ordonată, mijlocaşul la grămadă al echipei adverse este în ofsaid dacă el păşeşte în faţa balonului cu oricare dintre picioare în timp ce balonul se mai află încă în grămada ordonată.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

Linia de ofsaid pentru jucătorii în albastru neparticipanţi

5 metri

Linia de ofsaid pentru mijlocaşul la grămadă albastru

Linia de ofsaid pentru mijlocaşul la grămadă albastru

Linia de ofsaid pentru mijlocaşul la grămadă galben când nu joacă balonul

Balon

5 metri

Linia de ofsaid pentru jucătorii în galben neparticipanţi

Ofsaid la grămada ordonată

(d) Mijlocaşul la grămadă al echipei care nu a câştigat posesia balonului nu are voie să se deplaseze de cealaltă parte a grămezii ordonate şi să depăşească linia de ofsaid. Pentru acest mijlocaş la grămadă, linia de ofsaid trece prin ultimul picior al ultimului coechipier aflat în grămada ordonată.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(e) Mijlocaşul la grămadă al echipei care nu a câştigat posesia balonului nu are voie să se îndepărteze de grămada ordonată şi apoi să rămână în faţa liniei de ofsaid. Pentru acest mijlocaş la grămadă, linia de ofsaid trece prin ultimul picior al ultimului coechipier aflat în grămada ordonată.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

(f) Orice jucător poate fi mijlocaş la grămadă, dar o echipă poate avea numai un mijlocaş la fiecare grămadă ordonată.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid

(g) **Ofsaid pentru jucătorii care nu sunt în grămada ordonată.** Jucătorii care nu sunt în grămada ordonată şi nici mijlocaşi la grămadă sunt în ofsaid dacă rămân în faţa liniei lor de ofsaid sau o depăşesc. Această linie de ofsaid este o linie paralelă cu linia de ţintă, aflată la 5 metri în spatele ultimului jucător al fiecărei echipe din grămada ordonată.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid

(h) Dacă ultimul picior al ultimului jucător al unei echipe, aflat în grămada ordonată, este pe sau în spatele linie de ţintă a acelei echipe, atunci linia de ofsaid pentru mijlocaşi la grămadă şi pentru jucătorii neparticipanţi coincide cu linia de ţintă.

(i) **Întârzierea.** Când se formează o grămadă ordonată, jucătorii care nu participă la aceasta trebuie să se retragă imediat în spatele liniei lor de ofsaid. Dacă nu se retrag, ei întârzie jocul. Ei trebuie penalizaţi.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid

20.13 VARIAŢIUNI SPECIFICE JUCĂTORILOR SUB 19 ANI

O federaţie poate să pună în aplicare variaţiuni ale acestei Legi specifice jucătorilor sub 19 ani pentru niveluri stabilite ale jocurilor asupra cărora îşi exercită jurisdicţia.

Legea 21 Lovituri de pedeapsă şi libere

DEFINIŢIE

Loviturile de pedeapsă şi loviturile libere sunt acordate echipei nevinovate pentru infracţiuni comise de adversarii lor.

21.1 UNDE SE ACORDĂ LOVITURILE DE PEDEAPSĂ ŞI CELE LIBERE

Dacă nu există o prevedere expresă, locul pentru aceste lovituri este locul infracţiunii.

21.2 DE UNDE SE EXECUTĂ LOVITURILE DE PEDEAPSĂ ŞI CELE LIBERE

(a) Şuterul trebuie să execute loviturile de pedeapsă sau cele libere de pe semn sau de oriunde din spatele său, de pe o linie ce trece prin semn. Dacă locul pentru executarea acestor lovituri este la mai puţin de 5 metri de linia de ţintă a adversarilor, semnul va fi la 5 metri de la linia de ţintă opus locului infracţiunii.

(b) Când se acordă o lovitură de pedeapsă sau liberă în terenul de ţintă, semnul pentru lovitură este în câmpul de joc, la 5 metri de linia de ţintă, pe aceeaşi linie cu locul infracţiunii.
Sancţiune: Pentru orice neregularitate comisă de echipa şuterului se va dicta o grămadă ordonată la 5 metri de linia de ţintă pe o linie ce trece prin semn. Echipa adversă va avea introducerea balonului.

21.3 CUM SE EXECUTĂ LOVITURILE DE PEDEAPSĂ ŞI CELE LIBERE

(a) Orice jucător poate executa o lovitură de pedeapsă sau liberă acordată pentru o infracţiune cu orice fel de lovitură: lovitură de picior din zbor, lovitură aşezată sau lovitură de picior căzută. Balonul poate fi şutat cu orice parte a gambei, de la genunchi până la laba piciorului, dar excluzând genunchiul şi călcâiul.

(b) Lăsarea balonului să cadă pe genunchi nu înseamnă executarea unei lovituri de picior.
Sancţiune: Pentru orice neregularitate comisă de echipa şuterului se va dicta o grămadă ordonată pe semn. Echipa adversă va avea introducerea balonului.

(c) Şuterul trebuie să folosească balonul care se afla în joc, exceptând cazul în care arbitrul consideră că acesta s-a deteriorat.
Sancţiune: Pentru orice neregularitate comisă de echipa şuterului se va dicta o grămadă ordonată pe semn. Echipa adversă va avea introducerea balonului.

21.4 OPŢIUNI ŞI OBLIGAŢII PRIVIND LOVITURA DE PEDEAPSĂ ŞI CEA LIBERĂ

(a) **Alegerea unei grămezi ordonate.** O echipă căreia i s-a acordat o lovitură de pedeapsă sau liberă poate alege o grămadă ordonată în locul acesteia. Ea va avea introducerea balonului.

(b) **Fără întârziere.** Dacă şuterul indică arbitrului intenţia de a încerca o tentativă de ţintă, execuţia loviturii de pedeapsă trebuie făcută în intervalul de 1 minut din momentul în care şi-a manifestat opţiunea. Intenţia este semnalată prin sosirea suportului sau a nisipului, sau atunci când jucătorul marchează locul pe pământ. Jucătorul trebuie să execute lovitura în acest minut chiar dacă balonul se rǎstogoleşte şi trebuie reaşezat. Dacă intervalul de 1 minut este depăşit, lovitura va fi anulată şi se va dicta o grămadă ordonată, pe acel loc, pentru echipa adversă. Orice altfel de lovitură trebuie executată fără întârziere.

(c) **Lovitură de picior clară.** Şuterul trebuie să propulseze balonul la o distanţă vizibilă. Dacă el ţine balonul, acesta trebuie în mod clar să-i părăsească mâinile. Dacă balonul este pe pământ, el trebuie să se deplaseze în mod vizibil de pe semn.

(d) **Lovitură de picior aşezată pentru şut în margine.** Jucătorul poate şuta în margine folosind o lovitură de picior căzută sau din zbor, dar nu are voie să execute printr-o lovitură aşezată.

(e) **Libertatea de acţiune a şuterului.** Jucătorul este liber să şuteze în orice direcţie şi poate juca din nou balonul.

(f) **Lovitură de picior executată în terenul de ţintă.** Dacă un jucător se retrage în terenul de ţintă pentru a executa o lovitură de pedeapsă sau liberă acordată în câmpul de joc şi un jucător aflat în apărare, prin antijoc, împiedică un adversar să marcheze o încercare, se va acorda o încercare de penalizare.



(g) **Afară din joc în terenul de ţintă.** Dacă un jucător se retrage în terenul de ţintă pentru a executa o lovitură de pedeapsă sau liberă acordată în câmpul de joc şi, în urma execuţiei, balonul ajunge în margine de ţintă, sau pe, sau dincolo de linia de balon mort, sau un apărător face balonul mort înainte ca el să fi depăşit linia de ţintă, se va dicta o grămadă ordonată la 5 m. Echipa în atac va avea introducerea.

(h) **În spatele balonului.** La o lovitură de pedeapsă sau liberă întreaga echipă a şuterului trebuie să se afle în spatele balonului până când este şutat, cu excepţia aşezătorului.

(i) **Lovitură executată rapid.** Dacă lovitura de pedeapsă sau liberă, se execută rapid, astfel că jucătorii din echipa şuterului se află încă în faţa balonului, ei nu sunt penalizaţi pentru ofsaid. Totuşi, aceştia trebuie să se retragă imediat. Ei nu au voie să se oprească din retragere sau să ia parte la joc până când nu revin în joc. Aceasta se aplică tuturor jucătorilor acelei echipe, fie că se află în interiorul sau în exteriorul suprafeţei de joc.

(j) În această situaţie, jucătorii intră în joc atunci când revin în spatele coechipierului care a executat lovitura de pedeapsă sau liberă, sau când un coechipier purtător de balon aleargă în faţa lor, sau când un coechipier care s-a aflat în spatele balonului când a fost şutat aleargă în faţa lor.

(k) Un jucător aflat în ofsaid nu poate fi pus în joc prin nici o acţiune a unui adversar.
Sancţiune: Dacă nu se prevede altfel în Legile Jocului, pentru orice greşeală a echipei şuterului se va dicta o grămadă ordonată pe semn. Echipa adversă va avea introducerea balonului.

21.5 MARCAREA UNEI ŢINTE DIN LOVITURĂ DE PEDEAPSĂ

(a) O ţintă poate fi marcată dintr-o lovitură de pedeapsă.

(b) Dacă şuterul indică arbitrului intenţia de a şuta la ţintă, atunci el trebuie să o facă. După ce şuterul şi-a indicat clar intenţia, el nu şi-o mai poate schimba. Arbitrul poate cere şuterului să-şi precizeze intenţia.

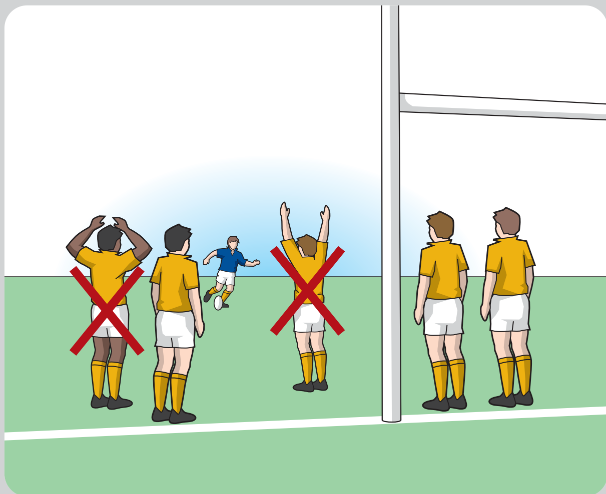
(c) Dacă şuterul indică arbitrului intenţia de a şuta la ţintă, echipa adversă trebuie să stea pe loc, cu mâinile pe lângă corp din momentul când şuterul se apropie de balon pentru a şuta, până când balonul este şutat.

(d) Dacă şuterul nu şi-a arătat intenţia de a şuta la ţintă, dar execută o lovitură de picior căzută şi marchează, ţinta este valabilă.



(e) Dacă echipa adversă comite o infracţiune în timp ce se execută tentativa de ţintă şi aceasta este reuşită, ţinta rămâne valabilă. Nu se mai acordă o altă penalizare pentru infracţiune.

(f) Şuterul poate aşeza balonul direct pe pământ, pe nisip, rumeguş sau pe un suport aprobat de federaţie.
Sancţiune: Dacă nu este prevăzut altfel în Legile Jocului, pentru orice greşeală a echipei şuterului se va dicta o grămadă ordonată pe semn. Echipa adversă va avea introducerea balonului.



Lovitură de pedeapsă la ţintă

21.6 MARCAREA DIN LOVITURĂ LIBERĂ

(a) O ţintă nu poate fi marcată dintr-o lovitură liberă.

(b) Echipa care beneficiază de o lovitură liberă nu poate marca prin lovitură de picior căzută decât după ce balonul devine mort, sau după ce un adversar l-a jucat sau l-a atins, sau a placat purtătorul de balon. Această restricţie se aplică şi unei grămezi ordonate cerute în locul unei lovituri libere.

21.7 CE TREBUIE SĂ FACĂ ECHIPA ADVERSĂ LA O LOVITURĂ DE PEDEAPSĂ

(a) **Trebuie să alerge de la semn.** Echipa adversă trebuie să alerge imediat spre propria linie de ţintă până când se află la cel puţin 10 m distanţă de semnul loviturii de pedeapsă, sau până la linia ei de ţintă, dacă aceasta este mai aproape de semn.

(b) **Trebuie să continue să alerge.** Chiar dacă se execută o lovitură de pedeapsă şi echipa şuterului joacă balonul, jucătorii adverşi trebuie să continue să alerge până când s-au retras la distanţa necesară. Ei nu trebuie să ia parte la joc până când nu au îndeplinit cerinţele de mai sus.

(c) **Lovitură executată rapid.** Dacă o lovitură de pedeapsă se execută atât de rapid încât adversarii nu au posibilitatea de a se retrage, ei nu vor fi penalizaţi. Totuşi, aceştia trebuie să continue să se retragă aşa cum este prevăzut la 21.7(b), sau până când un coechipier care s-a aflat la 10 m de la semn a alergat în faţa lor, înainte ca ei să ia parte la joc.

(d) **Intervenţie.** Echipa adversă nu trebuie să întreprindă nici o acţiune care să întârzie lovitura de pedeapsă sau să obstrucţioneze şuterul. Ea nu trebuie să ia, să arunce sau să şuteze intenţionat balonul din preajma şuterului sau a coechipierilor acestuia.
Sancţiune: Orice infracţiune a echipei adverse are drept urmare o a doua lovitură de pedeapsă la 10 m în faţa semnului pentru prima lovitură. Acest semn nu trebuie să fie la mai puţin de 5 m de linia de ţintă. Orice jucător poate executa lovitura. Şuterul poate schimba tipul de lovitură şi poate alege o tentativă la ţintă. Dacă arbitrul acordă o a doua lovitură de pedeapsă, aceasta nu se execută înainte ca arbitrul să fi marcat locul loviturii.

21.8 CE OPŢIUNI ARE ECHIPA ADVERSĂ LA O LOVITURĂ LIBERĂ

(a) **Trebuie să se îndepărteze de semn.** Echipa adversă trebuie să alerge imediat spre linia ei de ţintă până când se află la cel puţin 10 m distanţă de semnul pentru lovitura liberă, sau până când a ajuns la linia ei de ţintă dacă aceasta este mai aproape de semn. Dacă lovitura liberă este în terenul de ţintă al echipei în apărare, echipa adversă trebuie să alerge imediat spre propria linie de ţintă până când se află la cel puţin 10 m distanţă de semn, şi nu mai aproape de 5 m de linia de ţintă.

(b) **Trebuie să continue să alerge.** Chiar dacă se execută o lovitură liberă şi echipa şuterului joacă balonul, jucătorii adverşi trebuie să continue să alerge până când s-au retras la distanţa necesară. Ei nu trebuie să ia parte la joc până când nu au îndeplinit cerinţele de mai sus.

(c) **Lovitură executată rapid.** Dacă o lovitură liberă se execută atât de rapid încât adversarii nu au posibilitatea de a se retrage, ei nu vor fi penalizaţi. Totuşi, aceştia trebuie să continue să se retragă aşa cum este prevăzut la 21.8(b), sau până când un coechipier care s-a aflat la 10 m de la semn a alergat în faţa lor, înainte ca ei să ia parte la joc.

(d) **Intervenţie.** Echipa adversă nu trebuie să întreprindă nici o acţiune care să întârzie lovitura liberă sau să obstrucţioneze şuterul. Ea nu trebuie să ia, să arunce sau să şuteze intenţionat balonul din preajma şuterului sau a coechipierilor acestuia.

(e) **Atacul executării loviturii libere.** De îndată ce s-au retras la distanţa necesară, jucătorii echipei adverse pot ataca şi încerca să împiedice lovitura. Ei pot ataca lovitura liberă de îndată ce şuterul se apropie pentru a o executa.

(f) **Împiedicarea executării loviturii libere.** Dacă echipa adversă atacă şi împiedică executarea loviturii libere, aceasta este anulată. Jocul se va relua cu o grămadă ordonată pe semn. Echipa adversă va avea introducerea balonului.



(g) **Lovitură liberă din terenul de ţintă.** Dacă a fost acordată o lovitură liberă şi un jucător se retrage în terenul de ţintă pentru a o executa, iar adversarii atacă şi împiedică executarea ei, se va dicta o grămadă ordonată la 5 m. Echipa în atac va introduce balonul. Dacă o lovitură liberă se execută din terenul de ţintă, un adversar care este îndreptăţit să o joace poate marca o încercare.

(h) **Rebond.** Dacă adversarii contrează o lovitură liberă în suprafaţa de joc, jocul va continua.
Sancţiune: Orice infracţiune a echipei adverse are drept urmare o a doua lovitură liberă la 10 m în faţa semnului pentru prima lovitură. Acest semn nu trebuie să fie la mai puţin de 5 m de linia de ţintă. Orice jucător poate executa lovitura. Dacă arbitrul acordă o a doua lovitură liberă, aceasta nu se execută înainte ca arbitrul să fi marcat locul loviturii.

21.9 INFRACŢIUNI NĂSCOCITE LA LOVITURA DE PEDEAPSĂ

Dacă arbitrul crede că echipa şuterului a încercat să născocească o infracţiune a adversarilor, el nu va mai acorda o altă lovitură de pedeapsă şi va lăsa jocul să continue.

21.10 INFRACŢIUNI NĂSCOCITE LA LOVITURA LIBERĂ

(a) Şuterul nu trebuie să simuleze că şutează. Din momentul în care şuterul face o mişcare pentru a şuta, adversarii pot ataca.

(b) Dacă arbitrul crede că echipa şuterului a încercat să născocească o infracţiune a adversarilor, el nu va mai acorda o altă lovitură liberă şi va lăsa jocul să continue.



ÎN TIMPUL JOCULUI

Terenul de ţintă

Legea 22 Terenul de ţintă

Legea 22 Terenul de ţintă



DEFINIŢII

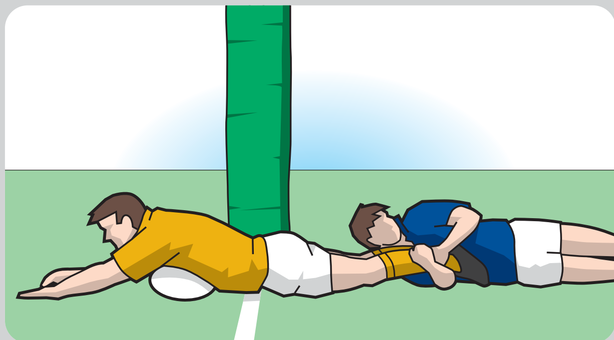
Terenul de ţintă este acea parte a suprafaţei de joc definită în Legea 1, unde balonul poate fi culcat de jucătorii ambelor echipe.

Când jucătorii echipei în atac sunt primii care culcă balonul în terenul de ţintă advers, ei marchează o încercare.

Când jucătorii echipei în apărare sunt primii care culcă balonul în terenul de ţintă, ei fac un atins la pământ.

Un jucător apărător care primeşte un balon şi are un picior pe linia de ţintă sau în terenul de ţintă este considerat a avea ambele picioare în terenul de ţintă.

22.1 CULCAREA BALONULUI



Culcarea balonului

Sunt două modalităţi de a culca balonul în terenul de ţintă:

(a) **Jucătorul atinge pământul cu balonul.** Un jucător culcă balonul atunci când, ţinându-l, atinge pământul cu el în terenul de ţintă. „A ţine” înseamnă a purta balonul cu o mână sau ambele mâini, sau cu un braţ sau braţele. Nu este necesară o apăsare pe balon.

(b) **Jucătorul apasă pe balon.** Un jucător culcă balonul atunci când acesta este pe pământ în terenul de ţintă, iar jucătorul apasă de sus în jos pe el cu o mână sau cu ambele mâini, cu un braţ sau cu ambele braţe, sau cu partea anterioară a corpului, de la talie până la gât inclusiv.

22.2 CULEGEREA BALONULUI

Culegerea balonul de pe pământ nu înseamnă culcarea acestuia. Un jucător poate culege balonul din terenul de ţintă şi îl poate culca în altă parte a terenului de ţintă.

22.3 BALON CULCAT DE UN JUCĂTOR ÎN ATAC

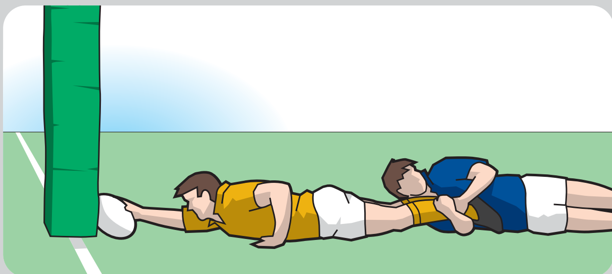
(a) **Încercare.** Când un jucător în atac, aflat în joc, este primul care culcă balonul în terenul de ţintă advers, el marchează o încercare. Această prevedere se aplică în toate cazurile, indiferent dacă un jucător în atac sau în apărare a introdus balonul în terenul de ţintă.

(b) Când un jucător în atac, având posesia balonului, culcă balonul în terenul de ţintă şi, simultan, ia contact cu linia de margine de ţintă sau cu linia de balon mort (sau cu orice dincolo de acestea), o lovitură de reîncepere de la 22 m va fi acordată echipei în apărare.

22.4 ALTE MODALITĂŢI DE A MARCA O ÎNCERCARE

(a) **Culcat pe linia de ţintă.** Linia de ţintă face parte din terenul de ţintă. Dacă un jucător în atac este primul care culcă balonul pe linia de ţintă a echipei adverse, el marchează o încercare.

(b) **Atins la pământ şi pe stâlpul de ţintă.** Stâlpii de ţintă şi pernele lor de protecţie sunt parte a liniei de ţintă care este în terenul de ţintă. Dacă un jucător în atac face primul un „atins la pământ” balonul luând contact cu perna de protecţie sau cu un stâlp de ţintă, el marchează o încercare.



Marcarea unei încercări – balon culcat la sol, în contact cu stâlpul de ţintă

(c) **Încercare în forţă.** O grămadă ordonată sau spontană nu poate avea loc în terenul de ţintă. Dacă o grămadă ordonată sau spontană este împinsă în terenul de ţintă, un jucător în atac poate culca balonul legal, de îndată ce balonul a atins sau a traversat linia de ţintă, marcând astfel o încercare.

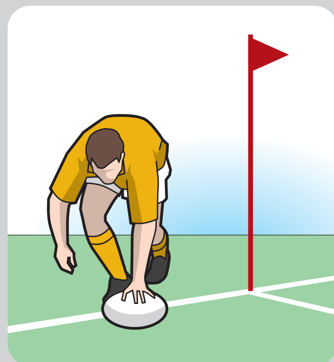
(d) **Încercare din inerţie.** Dacă un jucător în atac purtător de balon este placat în apropierea liniei de ţintă şi inerţia sa îl poartă, într-o mişcare continuă pe pământ, în terenul de ţintă advers, iar apoi acest jucător este primul care culcă balonul, el marchează o încercare.



(e) **Placat lângă linia de ţintă.** Dacă un jucător este placat lângă linia de ţintă adversă şi el poate ca imediat, prin întinderea braţelor, să culce balonul pe sau dincolo de linia de ţintă, se marchează o încercare.

(f) În această situaţie, jucătorii în apărare care sunt în picioare pot în mod legal împiedica marcarea unei încercări, smulgând balonul din mâinile jucătorului placat, dar ei nu au voie să şuteze balonul.

(g) **Jucător în margine sau în margine de ţintă.** Dacă un jucător în atac este în margine sau margine de ţintă, el poate marca o încercare culcând balonul în terenul de ţintă al adversarilor, cu condiţia ca acest jucător să nu fie purtător de balon.



Jucător în margine de ţintă, nefiind purtător de balon, dar culcând balonul pentru a marca o încercare

(h) **Încercare de penalizare.** O încercare de penalizare se acordă dacă o încercare probabil s-ar fi marcat fără antijocul echipei în apărare. O încercare de penalizare este acordată dacă o încercare probabil s-ar fi marcat într-o poziţie mai bună fără antijocul echipei în apărare.

(i) O încercare de penalizare se acordă între stâlpii de ţintă. Echipa în apărare poate ataca tentativa de transformare a încercării de penalizare.

22.5 BALON CULCAT DE UN JUCĂTOR ÎN APĂRARE

(a) **Atins la pământ.** Când un jucător în apărare este primul care culcă balonul în terenul său de ţintă, face un atins la pământ.

(b) **Jucător în margine sau în margine de ţintă.** Dacă jucătorii în apărare sunt în margine sau margine de ţintă, ei pot face un atins la pământ culcând balonul în terenul lor de ţintă, cu condiţia ca ei să nu fie purtători de balon.

(c) **Atins la pământ pe stâlpul de ţintă.** Stâlpii de ţintă şi barele lor de protecţie sunt parte a liniei de ţintă. Dacă un jucător în apărare face primul un „atins de pământ" balonul luând contact cu perna de protecţie sau cu un stâlp de ţintă, se consideră că s-a făcut un atins la pământ în terenul de ţintă.

22.6 GRĂMADĂ ORDONATĂ, SPONTANĂ SAU MOL ÎMPINSE ÎN TERENUL DE ŢINTĂ

O grămadă ordonată, spontană sau un mol pot avea loc numai în câmpul de joc. De aceea, dacă o grămadă ordonată, spontană sau un mol sunt împinse dincolo de linia de ţintă, un jucător poate în mod legal să culce balonul. Rezultatul este un atins la pământ în terenul de ţintă sau o încercare.

22.7 REÎNCEPEREA DUPĂ UN ATINS LA PĂMÂNT

(a) Când un jucător în atac trimite sau poartă balonul în terenul de ţintă advers şi acesta devine mort acolo, fie pentru că un apărător l-a culcat, fie pentru că a ajuns în margine de ţintă sau pe sau dincolo de linia de balon mort, se acordă o lovitură de reîncepere de la 22 m.

(b) Dacă un jucător în atac face un înainte sau o pasă înainte, în terenul de joc şi balonul ajunge în terenul de ţintă advers, unde devine mort, se va dicta o grămadă ordonată pe locul unde a făcut acest înainte sau pasa înainte.

(c) Dacă la o lovitură de începere sau de reîncepere de la 22 m balonul este şutat în terenul de ţintă advers fără a atinge sau a fi atins de un jucător şi un apărător îl culcă acolo sau îl face mort fără întârziere, echipa în apărare are două opţiuni:

Să beneficieze de o grămadă ordonată la centrul liniei de la care a fost executată lovitura, având introducerea, sau
Să se repete lovitura de începere sau de reîncepere de la 22 m.

(d) Dacă un jucător în apărare a introdus sau a trimis balonul în terenul de ţintă şi un coechipier îl culcă, fără a se comite o infracţiune, jocul va fi reluat cu o grămadă ordonată la 5 m. Semnul grămezii ordonate este pe aceeaşi linie cu locul unde balonul a fost culcat. Echipa în atac va avea introducerea.

(e) Dacă echipa în apărare a introdus balonul în propriul teren de ţintă şi un jucător apărător şutează balonul astfel încât şutul este blocat în terenul de ţintă şi apoi balonul devine mort, jocul va fi reluat cu o grămadă ordonată la 5 m, în dreptul locului în care balonul a devenit mort, echipa în atac având introducerea.

22.8 BALON DEVENIT MORT DUPĂ ŞUT PRIN TERENUL DE ŢINTĂ

Dacă o echipă şutează balonul prin terenul de ţintă al adversarilor, în margine de ţintă, pe sau dincolo de linia de balon mort, exceptând o tentativă nereuşită la ţintă a unei lovituri de pedeapsă sau a unei lovituri de picior căzute, echipa în apărare are două opţiuni:

Să execute o lovitură de reîncepere de la 22 m, sau
Să ceară o grămadă ordonată pe locul de unde s-a şutat, având introducerea.

22.9 JUCĂTOR APĂRĂTOR ÎN TERENUL DE ŢINTĂ

(a) Un jucător apărător care are o parte a unui picior în terenul de ţintă este considerat că are ambele picioare în terenul de ţintă.

(b) Dacă un jucător având unul sau ambele picioare pe sau în spatele liniei de ţintă culege balonul aflat staţionar în câmpul de joc, atunci acel jucător a cules balonul în câmpul de joc şi, în consecinţă, a adus acel balon în terenul de ţintă.

(c) Dacă un jucător având unul sau ambele picioare pe sau în spatele liniei de ţintă culege balonul aflat în mişcare în câmpul de joc, atunci se consideră că acel jucător a cules balonul în terenul de ţintă.

(d) Dacă un jucător având unul sau ambele picioare pe sau în spatele liniei de balon mort culege balonul aflat staţionar în terenul de ţintă, atunci acel jucător a cules balonul în terenul de ţintă şi, în consecinţă, a făcut mort acel balon.

(e) Dacă un jucător având unul sau ambele picioare pe sau în spatele liniei de balon mort culege balonul aflat în mişcare în terenul de ţintă, atunci se consideră că acel jucător a cules balonul în afara suprafeţei de joc.

22.10 BALON BLOCAT ÎN TERENUL DE ŢINTĂ

Când un jucător purtător de balon este ţinut în terenul de ţintă astfel încât nu poate culca balonul, atunci balonul devine mort. Se va forma o grămadă ordonată la 5 m. Similar se va proceda şi în cazul unei forme de joc asemănătoare cu un mol care se blochează. Echipa în atac va avea introducerea.

22.11 BALON MORT ÎN TERENUL DE ŢINTĂ

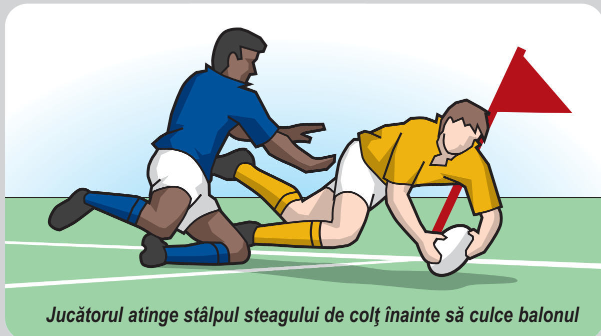
(a) Când balonul atinge linia de margine de ţintă sau linia de balon mort, sau atinge orice sau pe oricine dincolo de aceste linii, balonul devine mort. Dacă echipa în atac a jucat balonul în terenul de ţintă, se va dicta o lovitură de reîncepere de la 22 m echipei în apărare. Dacă echipa în apărare a jucat balonul în terenul de ţintă, se va dicta o grămadă ordonată la 5 m şi echipa în atac va avea introducerea.

(b) Când un purtător de balon atinge linia de margine de ţintă, linia de balon mort sau solul dincolo de aceste linii, balonul devine mort. Dacă balonul a fost introdus în terenul de ţintă de echipa în atac, se va acorda o lovitură de reîncepere de la 22 m pentru echipa în apărare. Dacă balonul a fost introdus în terenul de ţintă de echipa în apărare, se va dicta o grămadă ordonată la 5 m şi echipa în atac va avea introducerea.

(c) Când un jucător marchează o încercare sau face un atins la pământ, balonul devine mort.

22.12 BALON SAU JUCĂTOR CARE ATINGE STEAGUL SAU STÂLPUL STEAGULUI DE COLŢ

Dacă balonul sau un jucător purtător de balon atinge un steag sau un stâlp al unui steag aflat la intersecţia dintre linia de margine de ţintă şi linia de ţintă, sau la intersecţia dintre linia de margine de ţintă şi linia de balon mort, fără ca balonul sau purtătorul de balon să fie în margine sau în margine de ţintă, balonul nu este în afara jocului, cu excepţia cazului în care este mai întâi culcat la pămant, luând contact cu stâlpul steagului.



Jucătorul atinge stâlpul steagului de colţ înainte să culce balonul

22.13 GREŞEALA UNUI ATACANT SANCŢIONATĂ CU GRĂMADĂ ORDONATĂ

Dacă un jucător în atac face o greşeală în terenul de ţintă, care are ca urmare acordarea unei grămezi ordonate, de exemplu un înainte, jocul va fi reluat cu o grămadă ordonată la 5 m. Grămada ordonată se va forma pe aceeaşi linie cu locul greşelii şi echipa în apărare va avea introducerea.

22.14 GREŞEALA UNUI APĂRĂTOR SANCŢIONATĂ CU GRĂMADĂ ORDONATĂ

Dacă un jucător în apărare face o greşeală în terenul de ţintă, care are ca urmare acordarea unei grămezi ordonate, de exemplu un înainte, jocul va fi reluat cu o grămadă ordonată la 5 m. Grămada ordonată se va forma pe aceeaşi linie cu locul greşelii şi echipa în atac va avea introducerea.

22.15 DUBII PRIVIND CULCAREA BALONULUI

Dacă sunt îndoieli privind cine a culcat primul balonul în terenul de ţintă, jocul va fi reluat cu o grămadă ordonată la 5 m. Grămada ordonată se va forma pe aceeaşi linie cu locul unde a fost culcat balonul şi echipa în atac va avea introducerea.

22.16 INFRACŢIUNI ÎN TERENUL DE ŢINTĂ

Toate infracţiunile din terenul de ţintă vor fi tratate ca şi cum ar fi avut loc în câmpul de joc.

Un înainte sau o pasă înainte în terenul de ţintă au drept urmare o grămadă ordonată pe linia de 5 m, pe aceeaşi linie cu locul infracţiunii.
Sancţiune: Pentru o infracţiune, semnul pentru lovitura de pedeapsă sau liberă nu poate fi în terenul de ţintă. Când se acordă o lovitură de pedeapsă sau liberă pentru o infracţiune în terenul de ţintă, semnul pentru lovitură va fi în câmpul de joc, la 5 m de linia de ţintă, pe aceeaşi linie cu locul infracţiunii.

22.17 JOC INCORECT SAU CONDUITĂ INCORECTĂ ÎN TERENUL DE ŢINTĂ

(a) **Obstrucţie a echipei în atac.** Când un jucător atacă sau obstrucţionează intenţionat în terenul de ţintă un adversar care tocmai a şutat balonul, echipa în apărare poate alege să execute o lovitură de pedeapsă fie în câmpul de joc, la 5 m de linia de ţintă, opusă locului infracţiunii, fie acolo unde a aterizat balonul.
Dacă se alege a doua opţiune şi balonul aterizează în sau lângă margine, semnul pentru lovitura de pedeapsă va fi la 15 m de linia de margine opusă locului unde balonul a ajuns în margine sau a aterizat.
O încercare nu va fi acordată dacă ea a fost marcată ca urmare a unui antijoc comis de echipa în atac şi se va dicta o lovitură de pedeapsă pentru echipa în apărare.

(b) **Antijoc al echipei în apărare.** Arbitrul va acorda o încercare de penalizare dacă fără antijocul echipei în apărare probabil s-ar fi marcat o încercare.
Arbitrul va acorda o încercare de penalizare dacă fără antijocul echipei în apărare probabil s-ar fi marcat o încercare într-o poziţie mai bună.
Încercarea de penalizare se dictează între stâlpii de ţintă. Echipa în apărare poate ataca transformarea după acordarea încercării de penalizare.
Un jucător care împiedică prin antijoc marcarea unei încercări trebuie fie avertizat şi eliminat temporar, fie eliminat definitiv.

(c) **Alte forme de antijoc.** Dacă un jucător comite orice altă formă de antijoc în terenul de ţintă în timp ce balonul nu este în joc, lovitura de pedeapsă se va acorda pe locul de unde jocul s-ar fi reluat.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă



LEGI SPECIFICE JUCĂTORILOR SUB 19 ANI

Setul standard de legi specifice jocătorilor sub 19 ani

Legi specifice jucătorilor sub 19 ani

LEGEA 3: NUMĂRUL DE JUCĂTORI – ECHIPA

3.5 (c) Dacă o echipă prezintă 22 de jucători, ea trebuie să aibă cel puţin 6 jucători capabili să poată juca în linia I astfel încât să existe posibilitatea de a înlocui stâlpul de pe partea deschisă, trăgătorul şi stâlpul de pe partea închisă.
Dacă o echipă prezintă mai mult de 22 de jucători, ea **trebuie** să aibă cel puţin 6 jucători capabili să poată juca în linia I astfel încât să existe posibilitatea de a înlocui stâlpul de pe partea deschisă, trăgătorul şi stâlpul de pe partea închisă. De asemenea, ea trebuie să aibă 3 jucători care pot juca în linia a II-a.

3.12 Un jucător care a fost substituit poate înlocui un jucător accidentat.

LEGEA 5: TIMPUL

5.1 Fiecare repriză la un meci pentru jucătorii sub 19 ani nu poate depăşi 35 de minute timp de joc. Durata unui joc este de maximum 70 de minute. După 70 minute de joc arbitrul nu trebuie să mai lase un timp suplimentar de joc, în caz de egalitate, la o competiţie eliminatorie.

LEGEA 20: GRĂMADA ORDONATĂ

20.1 (f)
Într-o grămadă ordonată de 8 jucători, formaţia acestora trebuie să fie 3-4-1, cu un singur jucător (de obicei nr. 8) care împinge cei 2 jucători din linia a II-a. Jucătorii din linia a II-a trebuie să se lege cu capetele de o parte şi de alta a trăgătorului.

Excepţie: O echipă trebuie să aibă mai puţin de 8 jucători în grămada ordonată atunci când echipa nu poate alinia 8 jucători antrenaţi corespunzător pentru grămada ordonată, fie din cauza faptului că echipa este incompletă, fie din cauza suspendarii temporare sau definitive a unui jucător înaintaş pentru antijoc, fie din cauza părăsirii terenului de către un jucător înaintaş în urma unei accidentări.

Chiar dacă se acceptă această excepţie, fiecare echipă trebuie să aibă întodeauna cel puţin 5 jucători în grămada ordonată.

Dacă o echipă este incompletă şi nu poate alinia 8 jucători antrenaţi corespunzător pentru grămada ordonată, formarea grămezii ordonate este următoarea:

Dacă unei echipe îi lipseşte un jucător înaintaş, atunci ambele echipe trebuie să fie în formaţia 3-4 (fără numărul 8).
Dacă unei echipe îi lipsesc doi jucători înaintaşi, atunci ambele echipe trebuie să fie în formaţia 3-2-1 (fără flankeri).
Dacă unei echipe îi lipsesc trei jucători înaintaşi, atunci ambele echipe trebuie să alcătuiască o formaţie 3-2 (numai liniile I şi a II-a).

Când se desfăşoară o grămadă ordonată normală, jucătorii din cele trei poziţii din linia I şi din cele două poziţii din linia a II-a trebuie să aibă o pregătire corespunzătoare ocupării acestor posturi.

Dacă o echipă nu poate prezenta astfel de jucători din cauză că:
ei nu sunt disponibili, **sau**
un jucător din una dintre aceste cinci poziţii este accidentat **sau**
a fost eliminat definitiv pentru antijoc şi nu este disponibil nici un înlocuitor antrenat corespunzător, atunci arbitrul trebuie să dicteze grămezi ordonate simulate.

Într-o grămadă ordonată simulată, echipele nu îşi dispută balonul. Echipa care introduce balonul trebuie să-l câştige. Nici o echipă nu are voie s-o împingă pe cealaltă dincolo de semn.

20.9 (j)
Împingere de maximum 1,5 m. O echipă nu are voie să împingă grămada ordonată mai mult de 1,5 m spre linia de ţintă a adversarilor săi.
Sancţiune: Lovitură liberă

20.9 (k)
Balonul nu trebuie să fie reţinut în grămada ordonată. Un jucător nu are voie să reţină intenţionat balonul în grămada ordonată, odată ce echipa sa şi-a asigurat şi are control asupra balonului la baza grămezii ordonate.
Sancţiune: Lovitură liberă

20.11 (a)
Fără rotire. O echipă nu are voie să rotească intenţionat o grămadă ordonată.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

Dacă rotirea ajunge la 45 grade, arbitrul trebuie să oprească jocul. Dacă rotirea este neintenţionată, arbitrul va dicta o altă grămadă ordonată pe locul opririi acesteia. Aceeaşi echipă va avea introducerea.



LEGI SPECIFICE PENTRU JOCUL DE RUGBY ÎN 7

Setul standard de legi specifice pentru jocul de rugby în 7



Legi specifice pentru jocul de rugby în 7

LEGEA 3: NUMĂRUL DE JUCĂTORI – ECHIPA

3.1 NUMĂRUL MAXIM DE JUCĂTORI DIN SUPRAFAŢA DE JOC

Maximum: Nici o echipă nu poate avea mai mult de 7 jucători în suprafaţa de joc.

3.4 JUCĂTORII NOMINALIZAŢI PENTRU SUBSTITUIRI

O echipă nu poate nominaliza mai mult de 5 înlocuitori/substituţi.

O echipă poate înlocui sau substitui până la 3 jucători.

3.12 JUCĂTORII SUBSTITUIŢI CARE REVIN ÎN JOC

Dacă un jucător a fost substituit, el nu mai poate reveni şi juca în acel joc chiar şi pentru a înlocui un jucător accidentat.

Excepţie: Jucătorul care a fost substituit poate reintra în joc pentru înlocuirea unui jucător care sângerează sau care are o rană deschisă.

LEGEA 5: TIMPUL

5.1 DURATA JOCULUI

Durata jocului nu poate depăşi 14 minute plus timpul pierdut şi cel suplimentar. Jocul este împărţit în două reprize a 7 minute timp de joc.

Excepţie: În jocul final dintr-o competiţie, durata jocului nu poate depăşi 20 de minute plus timpul pierdut şi cel suplimentar. Jocul va fi împărţit în două reprize a 10 minute timp de joc.



5.2 PAUZA

După prima repriză, echipele schimbă terenurile. Pauza nu poate depăşi două minute.

5.6 TIMPUL DE JOC SUPLIMENTAR

Dacă la sfârşitul jocului scorul este egal şi sunt necesare prelungiri, se vor juca două reprize suplimentare de câte 5 minute, după o pauză prealabilă de un minut. După fiecare repriză echipele schimbă terenul, fără pauză.

LEGEA 6: OFICIALII JOCULUI

6.A ARBITRUL

6.A.12 ÎNDATORIRILE ARBITRULUI DUPĂ JOC

Se adaugă un paragraf suplimentar:

Timp de prelungiri - Tragere la sorţi.

Înainte de începerea reprizelor de prelungiri, arbitrul va organiza o tragere la sorţi. Unul dintre căpitani dă cu banul, iar celălalt alege în timp ce banul este în aer, pentru a decide cine a câştigat tragerea la sorţi. Câştigătorul tragerii la sorţi decide dacă alege lovitura de începere sau terenul. Dacă câştigătorul alege terenul, adversarul va trebui să execute lovitura de începere şi invers.

6.B JUDECĂTORII DE MARGINE

6.B.8 JUDECĂTORII DIN TERENUL DE ŢINTĂ

(a) Pentru fiecare joc vor fi doi judecători în terenul de ţintă.

(b) Arbitrul are acelaşi control asupra celor doi judecători din terenul de ţintă, precum cel pe care îl are asupra judecătorilor de margine.

(c) În fiecare teren de ţintă va fi câte un judecător de teren de ţintă.



(d) **Semnalizarea rezultatului tentativelor de ţintă.** Când se execută o transformare sau o tentativă de ţintă ca urmare a unei lovituri de pedeapsă, judecătorul din terenul de ţintă îl va ajuta pe arbitru semnalizând rezultatul loviturii. Dacă balonul trece peste bara transversală şi printre cei doi stâlpi, judecătorul din terenul de ţintă va ridica steagul pentru a indica reuşita loviturii.

(e) **Semnalizarea marginii.** Când balonul sau purtătorul de balon a ieşit în margine de ţintă, judecătorul din terenul de ţintă va ridica steagul pentru a semnaliza aceasta.

(f) **Semnalizarea încercărilor.** Judecătorul din terenul de ţintă îl va ajuta pe arbitru să decidă dacă acesta are îndoieli privind atinsul la pământ sau marcarea unei încercări.

(g) **Semnalizarea antijocului.** Organizatorul jocului poate da dreptul judecătorului din terenul de ţintă de a semnaliza antijocul în terenul de ţintă.

LEGEA 9: MODALITĂŢI DE A MARCA

9.B TRANSFORMAREA

9.B.1 EXECUTAREA TRANSFORMĂRII

Se modifică
(c) Lovitura trebuie să fie o lovitură de picior căzută.

Se scoate (d)

Se modifică
(e) Şuterul trebuie să execute transformarea într-un interval de timp de 40 de secunde de la marcarea încercării. În caz contrar transformarea este anulată.



9.B.3 ECHIPA ADVERSĂ

Se modifică
(a) Toată echipa adversă trebuie să se adune imediat în apropierea propriei linii de 10 m.

Se scoate (b)

(c) Se şterge al treilea paragraf „Când se repetă lovitura.....”.

9.B.4 TIMPUL SUPLIMENTAR - CÂŞTIGĂTORUL

Echipa care marchează prima în prelungiri va fi declarată imediat câştigătoare, chiar dacă timpul de joc nu s-a terminat.

LEGEA 10: ANTIJOCUL

Notă: Eliminarea temporară. Când un jucător a fost eliminat temporar, aceasta va fi făcută pentru un interval de 2 minute.

LEGEA 13: LOVITURA DE ÎNCEPERE ŞI LOVITURILE DE REÎNCEPERE

13.2 CINE EXECUTĂ LOVITURA DE ÎNCEPERE ŞI DE REÎNCEPERE

Se modifică
(c) După ce o echipa a marcat, acea echipă va executa o lovitură de începere printr-o lovitură de picior căzută de pe sau din spatele mijlocului liniei de centru.
Sancţiune: Lovitură liberă la mijlocul liniei de centru.

Se modifică
13.3 POZIŢIA ECHIPEI ŞUTERULUI CÂND SE EXECUTĂ LOVITURA DE ÎNCEPERE

Toţi coechipierii şuterului trebuie să se afle în spatele acestuia atunci când el şutează. În caz contrar se acordă o lovitură liberă echipei nevinovate la mijlocul liniei de centru.
Sancţiune: Lovitură liberă la mijlocul liniei de centru.



Se modifică

13.7 LOVITURA DE ÎNCEPERE LA MAI PUŢIN DE 10 M CARE NU A FOST JUCATĂ DE UN ADVERSAR

Dacă balonul nu ajunge la linia de 10 metri adversă, se acordă o lovitură liberă echipei nevinovate la mijlocul liniei de centru.
Sancţiune: Lovitură liberă la mijlocul liniei de centru.

Se modifică

13.8 BALONUL AJUNGE DIRECT ÎN MARGINE

Balonul trebuie să cadă în câmpul de joc. Dacă este şutat direct în margine, se va acorda o lovitură liberă echipei nevinovate la mijlocul liniei de centru.
Sancţiune: Lovitură liberă la mijlocul liniei de centru.

Se modifică

13.9 BALONUL AJUNGE ÎN TERENUL DE ŢINTĂ

(b) Dacă echipa adversă alege să culce balonul sau să îl facă mort, sau dacă balonul devine mort în urma ieşirii în margine de ţintă, sau pe sau peste linia de balon mort, se va acorda echipei nevinovate o lovitură liberă la mijlocul liniei de centru.
Sancţiune: Lovitură liberă la mijlocul liniei de centru.



LEGEA 20: GRĂMADA ORDONATĂ

DEFINIŢII

Se modifică paragraful 2:

O grămadă ordonată se formează în câmpul de joc când trei jucători din fiecare echipă, legaţi într-un rând, se prind de adversarii lor astfel încât capetele jucătorilor să se întrepătrundă. Aceasta va crea un tunel în care mijlocaşul la grămadă introduce balonul pentru ca jucătorii să-şi dispute posesia lui folosind oricare dintre picioare.

Se modifică paragraful 4:

Tunelul este spaţiul dintre cele două rânduri de jucători.

Se modifică paragraful 6:

Linia mediană este o linie imaginară proiectată pe pământ, în tunel, în dreptul liniei unde se întâlnesc umerii celor două rânduri de jucători.

Se modifică paragraful 7:

Jucătorul din mijloc este trăgătorul.

Se scot paragrafele 9, 10 şi 11.

20.1 FORMAREA GRĂMEZII ORDONATE

Se modifică

(e) **Numărul jucătorilor: trei.** O grămadă ordonată trebuie să aibă câte trei jucători din fiecare echipă. Toţi cei trei jucători dintr-o echipă trebuie să stea legaţi până la terminarea grămezii ordonate.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă

Se scoate

Excepţia



20.8 JUCĂTORII DIN LINIA ÎNTÂI

Se modifică

(c) **Şutarea.** Un jucător din linia I nu trebuie să şuteze intenţionat balonul afară din tunel sau afară din grămada ordonată în direcţia liniei de ţintă adverse.
Sancţiune: Lovitură de pedeapsă.

LEGEA 21: LOVITURI DE PEDEAPSĂ ŞI LIBERE

21.3 CUM SE EXECUTĂ LOVITURILE DE PEDEAPSĂ ŞI CELE LIBERE

Se modifică

(a) Orice jucător poate executa o lovitură de pedeapsă sau liberă acordată pentru o infracţiune prin orice tip de lovitură de picior: din zbor, căzută, dar nu prin lovitură aşezată. Balonul poate fi şutat cu orice parte a piciorului, de sub nivelul genunchiului până la degete, dar excluzând călcâiul.

21.4 OPŢIUNI ŞI OBLIGAŢII PRIVIND LOVITURA DE PEDEAPSĂ ŞI CEA LIBERĂ

Se modifică

(b) **Fără întârziere.** Dacă şuterul indică arbitrului intenţia de a încerca o tentativă de ţintă, execuţia loviturii de pedeapsă trebuie făcută într-un interval de 30 de secunde din momentul în care s-a acordat lovitura de pedeapsă. Dacă intervalul de 30 de secunde este depăşit, lovitura va fi anulată şi se va dicta o grămadă ordonată, pe acel loc, pentru echipa adversă.



GESTICA ARBITRULUI

Gestica arbitrului





1. Lovitură de pedeapsă

Umerii paraleli cu linia de margine. Braţul ridicat în unghi ascuţit indicând spre echipa nevinovată.



2. Lovitură liberă

Umerii paraleli cu linia de margine. Braţul îndoit în unghi drept la nivelul cotului indicând spre echipa nevinovată.



3. Încercare şi încercare de penalizare

Arbitrul poziţionat cu spatele către linia de balon mort. Braţul ridicat vertical.



4. Avantaj

Braţul întins la nivelul taliei indicând spre echipa nevinovată pentru o perioadă de aproximativ 5 secunde.



5. Acordarea unei grămezi ordonate

Umerii paraleli cu linia de margine. Braţul orizontal indicând spre echipa care va avea introducerea.



6. Formarea unei grămezi ordonate

Coatele îndoite, mâinile deasupra capului şi degetele mâinilor în contact.



7. Pasa înainte

Gestică a braţelor simulând pasarea înainte a unui balon imaginar.



8. Înainte

Braţul întins deasupra capului cu mâna deschisă, mişcându-se înainte şi înapoi.

Gestica arbitrului





9. Neeliberarea balonului imediat după un placaj

Ambele mâini lipite de piept, ca şi cum ar reţine un balon imaginar.



10. Placheur care nu eliberează jucătorul placat

Braţele împreunate ca şi cum ar ţine un jucător şi apoi deschise ca şi cum ar elibera jucătorul.



11. Placheur sau jucător placat care nu se îndepărtează

Mişcare circulară cu degetul în timp ce braţul se îndepărtează de corp.



12. Venire din direcţie greşită în zona placajului

Braţul ţinut orizontal şi apoi pendulare a braţului în semicerc.





13. Cădere intenţionată pe un jucător

Braţul curbat face o gestică imitând jucătorul care cade. Gestica este făcută în direcţia în care jucătorul vinovat a căzut.

14. Cădere la sol lângă placaj

Gestică cu braţul întins arătând în jos pentru a imita acţiunea de plonjon.





15. Balon nejucabil la placaj sau la grămada spontană

Acordare a unei grămezi ordonate echipei care avansa. Umerii paraleli cu linia de margine, braţ orizontal care arată spre echipa care va avea introducerea şi apoi arătând către linia de ţintă a celeilalte echipe, în mişcare înainte – înapoi.

16. Balon nejucabil în mol

Acordare a unei grămezi ordonate echipei care nu avea posesia la iniţierea molului. Celălalt braţ în afară, ca şi cum ar arăta avantaj, şi apoi balansare peste corp, cu mâna ajungând la umărul opus.

Gestica arbitrului





17. Alăturarea la mol sau la grămada spontană în faţa ultimului picior şi din lateral

Braţul şi mâna ţinute orizontal şi mişcându-se lateral.



18. Prăbuşire intenţionată a molului sau a gr. spontane

Ambele braţe la înălţimea umerilor ca pentru legarea de un adversar. Partea superioară a corpului se îndoaie simulând tragerea în jos a adversarului.



19. Stâlp care trage în jos adversarul

Pumnul strâns, braţul aplecat. Gestica imită tragerea în jos a adversarului.



20. Stâlp care trage adversarul

Pumn strâns, braţul ţinut drept la înălţimea şoldului. Gestica imită tragerea adversarului.



21. Rotirea grămezii ordonate cu mai mult de 90 de grade

Rotirea degetului arătător deasupra capului.



22. Picior ridicat de jucător din prima linie

Picior ridicat şi atins cu mâna.



23. Introducere strâmbă în grămada ordonată

Mâinile la nivelul genunchilor imitând introducerea strâmba în grămada ordonată.



24. Legare incompletă

Un braţ întins ca pentru legare. Cealaltă mână se mişcă în sus şi în jos pe braţ indicând legarea incompletă.

Gestica arbitrului





25. Mânuirea balonului în grămada spontană sau ordonată

Mâna la nivelul solului efectuând o mişcare de balans pentru a simula mânuirea balonului.



26. Aruncare strâmbă la margine

Umerii paraleli cu linia de margine. Mâna se mişcă inainte indicând aruncarea strâmbă.



27. Nerespectarea distanţei dintre şiruri în aliniament

Ambele mâini la nivelul ochilor cu palmele în interior. Mâinile se ating indicând mişcarea de apropiere.



28. Obstrucţie în aliniament

Braţ orizontal cu cotul în afară. Braţul şi umărul se mişcă spre exterior indicând obstrucţionarea adversarului.



29. Sprijinirea pe un adversar la margine

Braţul orizontal, îndoit la cot, mişcat în jos.



30. Împingerea adversarului la margine

Ambele mâini la nivelul umerilor cu palmele în afară indicând împingerea adversarului.



31. Ridicarea prematură la margine

Ambii pumni strânşi în faţă, la nivelul taliei simulând mişcarea de ridicare.



32. Ofsaid la margine

Mâna şi braţul mişcate orizontal în faţa pieptului spre locul infracţiunii.

Gestica arbitrului



33. Obstrucţie în joc deschis

Braţele încrucişate în faţa pieptului la un unghi drept, ca foarfecele deschise.



34. Ofsaid la grămada spontană, ordonată sau la mol

Braţ atârnând drept în jos, pendulând în arc de-a lungul liniei de ofsaid.



35. Alegere la ofsaid: lovitură de pedeapsă sau grămadă ordonată

Un braţ ridicat ca pentru lovitura de pedeapsă. Celălalt braţ indică locul unde se poate opta pentru grămada ordonată.



36. Ofsaid conform legii de 10 m sau neretragere la 10 m după lovitură de pedeapsă sau liberă

Ambele mâini cu palmele larg deschise deasupra capului.



37. Placaj înalt (antijoc)

Mâna se mişca orizontal în faţa gâtului.



38. Călcare (antijoc)

Mişcare a piciorului simulând călcarea.



39. Lovitură cu pumnul (antijoc)

Pumnul strâns loveşte palma celeilalte mâini.



40. Comentariu (proteste la decizia arbitrului)

Braţ întins cu mâna deschizându-se şi închizându-se pentru a imita vorbirea.

Gestica arbitrului





41. Acordare a unei lovituri de reîncepere de la 22 m

Braţul indică centrul liniei de 22 m.



42. Balon ţinut sus (neculcat) în terenul de ţintă

Spaţiu între mâini indicând că balonul nu a fost culcat.



43. Chemarea unui fizioterapeut

Un braţ ridicat pentru a arăta că este nevoie de un fizioterapeut pentru un jucător accidentat.



44. Chemarea unui medic

Ambele braţe ridicate pentru a arăta că este nevoie de un medic pentru un jucător accidentat.



45. Rană deschisă (sângerare)

Braţele încrucişate deasupra capului indicând că jucătorul are sângerare şi poate fi înlocuit temporar.



46. Oprirea şi pornirea cronometrului

Braţ ridicat în aer şi folosire a fluierului pentru a indica oprirea şi pornirea cronometrului.

Semnalizările judecătorilor de margine şi ale arbitrilor asistenţi





1. Reuşita unei tentative la ţintă

Steagul ridicat pentru a indica faptul că balonul a trecut peste transversală şi printre stâlpii de ţintă.



2. Indicarea marginii şi a echipei care repune

Steagul ridicat cu un braţ, apoi deplasare şi poziţionare pe locul repunerii, arătând cu celălalt braţ spre echipa care are repunerea.



3. Semnalizarea antijocului

Steagul ţinut orizontal către interiorul terenului, în unghi drept cu linia de margine.



INTERNATIONAL RUGBY BOARD
Huguenot House, 35-38 St. Stephen's Green, Dublin 2, Ireland
Tel. +353-1-240-9200 **Fax.** +353-1-240-9201
Web. www.irb.com **Email.** irb@irb.com